Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

06/19 · Ausgabe 266 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 06

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NINTENDO SWITCH 2.0

Wir sind uns sicher: Nintendo arbeitet an neuen Switch-Modellen! In unserem Special analysieren wir, was die neuen Varianten der Konsole bieten müssen.

FRÜHLINGS-HITS IM TEST

Hellblade: Senua's Sacrifice, Cuphead, Steamworld Quest, Dragon's Dogma: Dark Arisen, Final Fantasy X | X-2 HD Remaster, Boxboy! + Boxgirl! & viele weitere

NINTENDOS VR-VORSTOSS

Nintendo Labo VR im Test + So spielen sich Zelda und Mario in VR!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wenn man auf Nintendos lange Historie der Handheld-Konsolen zurückblickt, stellt man fest, dass die Japaner jedem ihrer Handhelds neue Hardware-Modelle mit weiter entwickelter Technik spendiert haben. So konnte der Game Boy Color plötzlich Farben darstellen und sowohl der DSi als auch der New 3DS erhielten neben zusätzlichen Funktionen bessere Prozessoren und mehr Arbeitsspeicher, um die Leistung zu erhöhen. Da sie eine Hybrid-Konsole und somit zum Teil Handheld ist, spricht absolut nichts dagegen, dass Nintendo bei der Switch ebenso vorgehen wird. Tatsächlich häuft sich seit einigen Monaten zunehmend das Geraune in der Industrie, dass der Mario-Konzern bereits sehr konkret an einem oder mehreren neuen Switch-Modell(en) arbeite und wir zumindest eines davon noch dieses Jahr zu Gesicht bekommen. Wir halten das für sehr schlüssig und nehmen daher die Gelegenheit wahr, die Lage in einem großen Special zu analysieren. Erwartet uns sowohl eine Art Mini-Switch mit Handheld-Fokus als auch eine Pro-Switch mit stärkerer Hardware? Was für Funktionen erwarten wir von solchen Hardware-Updates? Und wie realistisch ist eine Veröffentlichung in diesem Jahr wirklich? Auf diese und viele weitere Punkte gehen wir in unserer Titelstory ein.

Schon im April wagte Nintendo derweil einen anderen technischen Vorstoß, nämlich in die virtuelle Welt mit Nintendo Labo VR und einer dazugehörigen VR-Unterstützung für zwei der wichtigsten und besten Switch-Spiele überhaupt: The Legend of Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey. Mit Labo VR bietet Nintendo einen vergleichsweise sehr günstigen Einstieg in VR, doch reicht die Technik der Switch überhaupt, um eine ordentliche Immersion in den virtuellen Welten zu erzeugen? Genau dieser Frage gehen wir im Testbereich nach. Dort findet ihr diesmal zudem zahlreiche Review-Berichte zu aktuellen Frühlings-Hits für die Switch wie Hellblade: Senua's Sacrifice, Cuphead, Steamworld Quest: Hand of Gilgamech, Final Fantasy X | X-2 HD Remaster, dem Update 3.0 sowie dem ersten Fighter-Pack für Super Smash Bros. Ultimate und einige mehr.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 06/2019

Ganz knapp verpasst
Kurz vor Redaktionsschluss bot uns Nintendo an, Cadence of Hyrule – Crypt of the Necrodancer Featuring The Legend of Zelda erstmals anzuspielen. Leider sollte es terminlich ganz knapp nicht mehr hinhauen, da wir aufgrund des Feiertags am 1. Mai diese Ausgabe der N-ZONE früher als sonst üblich fertig haben mussten, damit sie rechtzeitig gedruckt und ausgeliefert werden konnte. Natürlich reichen wir euch die entsprechende Vorschau im nächsten Heft nach – sofern es bis dahin nicht sogar schon mit dem Test des Zelda-Rhythmusspiels hinhaut! Wenn ihr aber nicht so lange warten möchtet, könnt ihr auch auf unsere Webseite pcgames.de gehen und dort unseren Vorschaubericht vorab lesen.

HEFTINHALT 06/2019

MAGAZIN | NINTENDO SWITCH 2.0 – WIE SIEHT NINTENDOS HARDWARE-ZUKUNFT AUS?

LUKAS
Werkelt Nintendo im Verborgenen an neuen Switch-Hardware-Modellen? Wir sind uns sicher und legen dar, was wir erwarten.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu ... 20
Nintendo Switch 2.0 – Wie sieht Nintendos Hardware-Zukunft aus? 12
Nintendo Switch Online – Ernüchterung macht sich breit! (Kolumne) 18

VORSCHAU

Termine 24

Switch

Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers 22

TEST

Team & Meinungsmache..... 26
Topspiele 56

Switch

Boxboy! + Boxgirl! (eShop) 46
Cuphead (eShop)..... 32
Dragon's Dogma: Dark Arisen (eShop)..... 42
Final Fantasy X | X-2 HD Remaster..... 44
Hellblade: Senua's Sacrifice (eShop)....28
Hob (eShop) 34
VR-Updates für The Legend of Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey (Nachspiel)..... 52
Super Smash Bros. Ultimate Update 3.0 + Joker DLC Pack (Nachspiel)..... 54
Mario & Zelda: Nintendo VR Nintendo Labo: Toy-Con 04 – VR-Set ... 48
Steamworld Quest: Hand of Gilgamech (eShop) 38
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (eShop) 40

RETRO

N-ZONE Zeitreise..... 70
Sega Master System – Im Schatten von Nintendo..... 64

SERVICE

Switch-Headsets im Test..... 87
Yoshi's Crafted World Komplettlösung – Teil 2..... 72

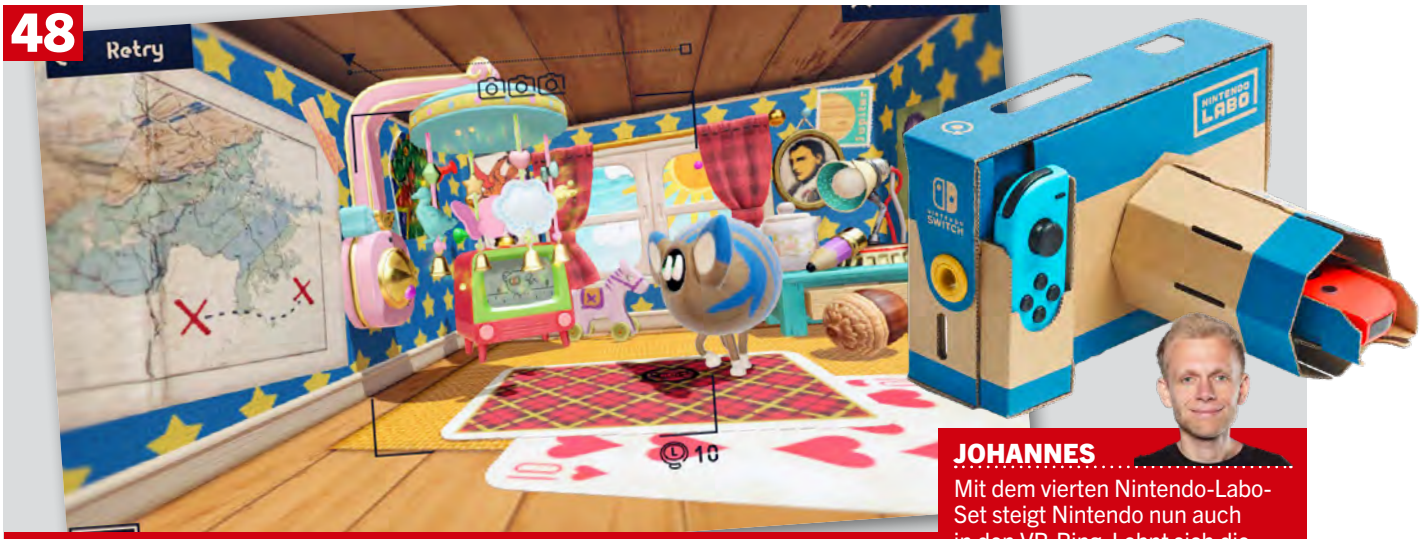
COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

48



TEST | NINTENDO LABO: TOY-CON 04 – VR-SET

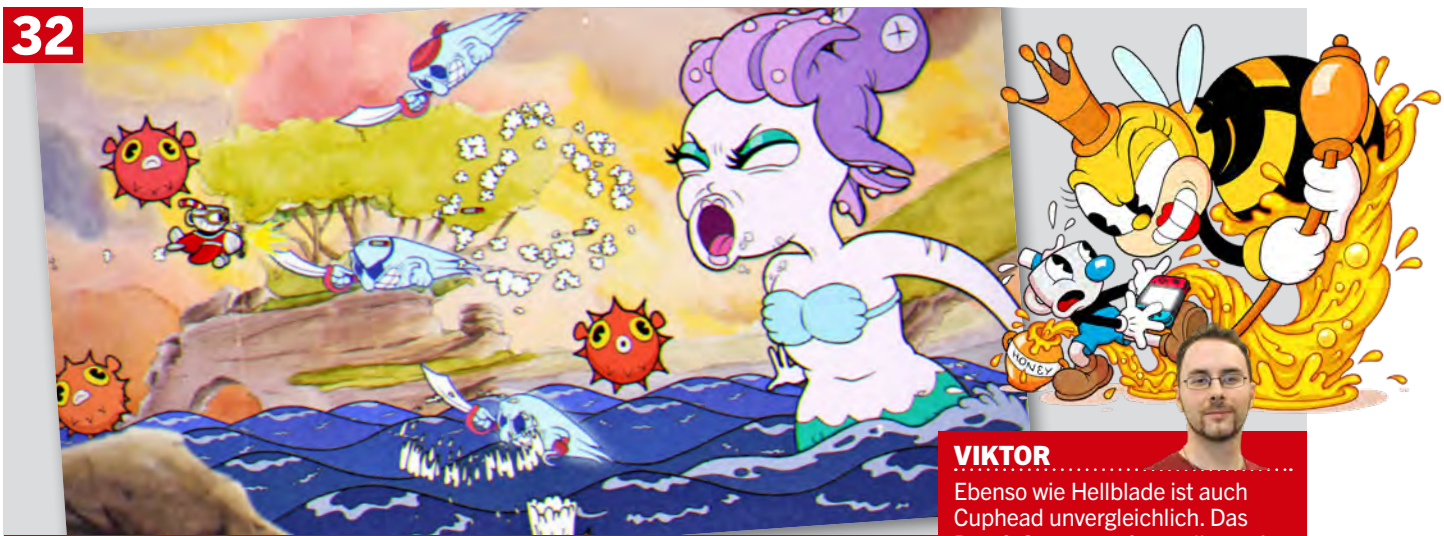
JOHANNES
Mit dem vierten Nintendo-Labo-Set steigt Nintendo nun auch in den VR-Ring. Lohnt sich die Anschaffung? Alles im Test!

28

TEST | HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

KATHARINA
Hellblade ist ein einzigartiges erzählerisches und audiovisuelles Spielerlebnis. Wie das den Entwicklern gelang, lest ihr im Test.

32



TEST | CUPHEAD

VIKTOR
Ebenso wie Hellblade ist auch Cuphead unvergleichlich. Das Run & Gun trumpft vor allem mit seinem Stil auf.

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Wertung: 9 Auch wenn sich Yoshi weiter gut hält, saust Mario mit seinem Kart an ihm vorbei.
2		**YOSHI'S CRAFTED WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/19 Wertung: 8
3		**NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/19 Wertung: 9
4		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Wertung: 8
5		**SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** Entwickler: Bandai Nam./Sora Ltd. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/19 Wertung: 9
6		**MINECRAFT** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Microsoft Test in: N-ZONE 07/17 Wertung: 8
7		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Wertung: 9
8		**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/18 Wertung: 8
9		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Wertung: 10
10		**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Wertung: 9

3DS

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9 Die lange Pokémon-Vorherrschaft wurde gebrochen!
2		**POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo/Retro St. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Wertung: 10
4		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Wertung: 9
5		**POKÉMON SONNE & MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9
6		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Wertung: 9
7		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Wertung: 9
8		**POKÉMON ALPHA SAPHIR & OMEGA RUBIN** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Wertung: 9
9		**POKÉMON X & Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Wertung: 10
10		**POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON** Entwickler: Spike Chunsoft Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/16 Wertung: 8

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

SUPER MARIO MAKER 2
RELEASE BEKANNT

Switch Das genaue Release-Datum des Spiels ist nun bekannt.

Im Februar kündigte Nintendo im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe zur Freude vieler Spieler Super Mario Maker 2 für die Switch an. Am Rande der Präsentation der neuesten Zahlen des abgelaufenen Geschäftsjahres verkündete das Unternehmen nun das genaue Veröffentlichungsdatum: Bereits am 28. Juni 2019 ist es soweit! Das Game erscheint neben der Standardvariante auch in einer limitierten Version mit zwölfmonatiger Mitgliedschaft für Nintendo Switch Online inklusive. Vorbesteller erhalten zudem einen Touch-Pen im Design von Super Mario Maker 2, der mit der Switch genauso wie mit allen anderen kapazitiven Touchscreens funktioniert, beispielsweise also auch am Smartphone und Tablet.

MARIO KART TOUR
BETAPHASE BEGINNT BALD

Mobile Spieler in Japan und Nordamerika dürfen das Spiel testen.

Bereits Anfang 2018 kündigte Nintendo das Mobile-Game Mario Kart Tour für Android- und iOS-Geräte an, ursprünglich war der Release spätestens für das erste Quartal 2019 geplant, zwischenzeitlich hat Big N das Game aber auf Sommer 2019 verschoben. Bisher wurde zwar noch immer keinerlei Gameplay-Material gezeigt, dennoch startet bereits am 22. Mai 2019 eine geschlossene Beta für Android-Geräte, allerdings ausschließlich in Japan und Nordamerika, Europa und somit Deutschland sind davon ausgeschlossen. Die Beta läuft bis zum 04. Juni 2019 und setzt eine Bewerbung über eine offizielle Nintendo-Website im Vorfeld der Betaphase voraus. Nintendo plant den finalen Release weiterhin für Sommer 2019.

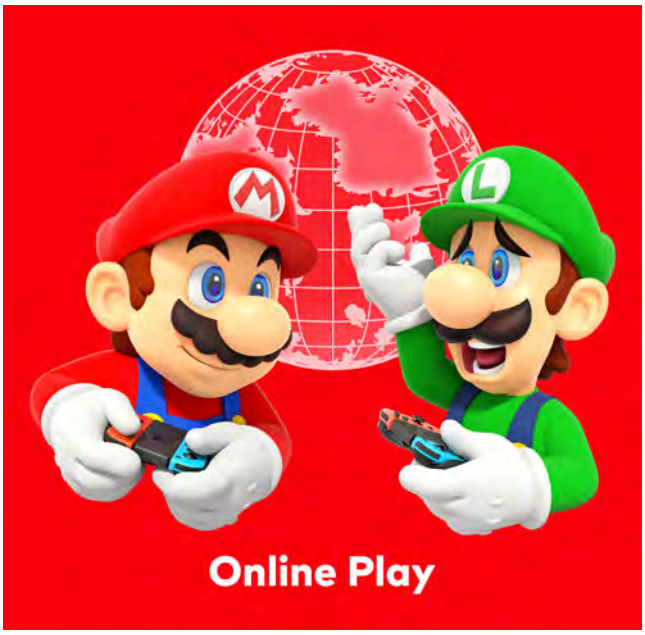
STARLINK
KEIN NEUES SPIELZEUG MEHR

Switch Die Verkaufszahlen des Games sind einfach nicht gut genug.

Manchmal laufen die Dinge nicht ganz so, wie vorher geplant, auch und besonders in der Videospielewelt ist das nichts Neues. Das Entwicklerteam von Starlink: Battle for Atlas ist mit den Verkaufszahlen des Multiplattformtitels unzufrieden, wie es eine offizielle Mitteilung darlegt. Aufgrund dessen erscheinen keine neuen Toys-to-Life-Spielzeuge mehr zum Spiel. Neue digitale Inhalte wird es dennoch geben, wie beispielsweise das erst kürzlich erschienene und im April in einer Nintendo Direct angekündigte Update mit neuen Schiffen, Missionen, Piloten, Waffen, Herausforderungen und Aktivitäten rund um Star Fox.

NINTENDOS JAHRESBERICHT
TOLLE ZAHLEN

Biz Das vergangene Geschäftsjahr lief gut für Nintendo, vor allem zukunftsträchtige Geschäftszweige entwickelten sich besonders ertragreich und zufriedenstellend.



Das letzte Geschäftsjahr endete für Nintendo am 31. März 2019, einen Monat danach präsentierte das Unternehmen wie gewohnt die unternehmerischen Ergebnisse des abgelaufenen Quartals sowie Fiskaljahres. Und das vorweg: Es lief richtig gut für Big N. Zwischen dem 01. April 2018 und dem 31. März 2019 erwirtschaftete Nintendo einen Nettoumsatz von 1,2 Bil. Yen oder 9,6 Mrd. Euro, ein Plus von 13,7 % im Vorjahresvergleich. Das Betriebsergebnis für das vergangene Fiskaljahr beläuft sich auf 194 Mrd. Yen, also 1,5 Mrd. Euro, im Vergleich mit dem Vorjahr eine Steigerung von 39,1 %.

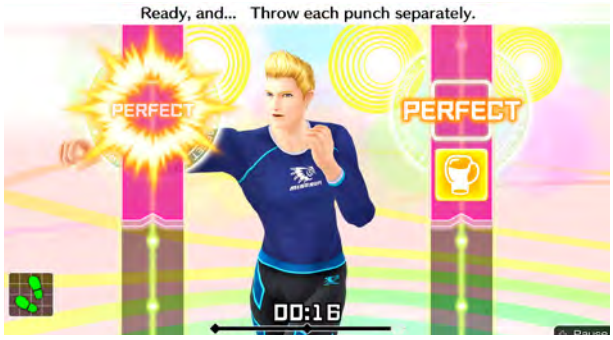
Der größte Antrieb dieser positiven Entwicklung ist die Switch. Im letzten Geschäftsjahr gingen weltweit 16,95 Mio. Konsolen über die Ladentheke, davon 3,85 Mio. im Heimatland Japan, 6,88 Mio. in Amerika sowie 6,23 Mio. in der restlichen Welt, also vor allem Europa und Australien. Seit dem Release der Hybrid-Konsole wurden somit insgesamt weltweit 34,74 Mio. Switch-Geräte verkauft, davon 8,23 Mio. in Japan, 14,01 Mio. in Amerika und 12,5 Mio. in der restlichen Welt. Damit überholte die Switch nach Wii U und Gamecube nun auch das Nintendo 64. Auf Software-Seite konnte Nintendo im letzten Fiskaljahr insgesamt 118,55 Mio. Spiele absetzen, hierbei 21,48 Mio. in Japan, 53,94 Mio. in Amerika sowie 43,13 Mio. in der restlichen Welt. Die zehn bestverkauften Switch-Spiele zum Stand 31. März 2019 sind: Mario Kart 8 Deluxe (16,69 Mio.), Super Mario Odyssey (14,44 Mio.), Super Smash Bros. Ultimate (13,81 Mio.), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (12,77 Mio.), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/ Evoli! (10,63 Mio.), Splatoon 2 (8,7 Mio.), Super Mario Party (6,4 Mio.), New Super Mario Bros. U Deluxe (3,31 Mio.), 1-2-Switch (2,97 Mio.) und Mario Tennis Aces (2,64 Mio.). Auf den ersten sieben Plätzen somit keine Veränderung, New Super Mario Bros. U Deluxe ist neu in den Top Ten, Kirby Star Allies fliegt raus. Die Prognose für das bereits begonnene neue Fiskaljahr liegt bei 18 Mio. Switch-Hardware- und 125 Switch-Software-Verkäufen. Der 3DS ging im vergangenen Geschäftsjahr trotz seines fortgeschrittenen Alters immer noch weltweit 2,55 Mio. Mal über die Ladentheke, das dominante Modell war dabei der New 2DS XL mit 1,43 Mio. Verkäufen. Seit Release im Jahr 2011 hat Nintendo die Handheld-Konsole nun weltweit insgesamt 75,08 Mio. Mal verkauft, davon 25,18 Mio. in Japan, 26,45 Mio. in Amerika und 23,46 Mio. im Rest der Welt. Die Einnahmen mit Mobilspielen für Android und iOS lagen im abgelaufenen Geschäftsjahr bei rund 359 Mio. Euro, eine Steigerung von 17 % im Vorjahresvergleich. Der meiste Umsatz wurde mit Fire Emblem Heroes und Dragalia Lost erzielt. NES Mini und SNES Mini kommen kombiniert auf 5,95 Mio. verkaufte Einheiten im abgelaufenen Fiskaljahr, die Digitaleinahmen (also primär mit dem eShop) haben sich mit 118,8 Mrd. Yen oder rund 955 Mio. Euro fast verdoppelt. Nintendo Switch Online konnte zum Stand 31. März 2019 9,8 Mio. Abonnenten vorweisen.

Mario Kart 8 Deluxe verkauft sich weiterhin blendend, auch das Mini-SNES konnte im vergangenen Geschäftsjahr viele Käufer überzeugen.

FITNESS BOXING GUTE VERKAUFSZAHLEN

Switch Der Entwickler ist zufrieden mit den Absatzzahlen seines Fitness-Spiels für Switch.

Zu Zeiten der Wii waren Fitness- und Bewegungsspiele eine durchaus große Nummer, heutzutage sind sie aber eher die Ausnahme und fristen ein Nischendasein. Das von Imagineer entwickelte und von Nintendo im Westen selbst veröffentlichte Fitness-Game namens Fitness Boxing erschien letztes Jahr kurz vor Weihnachten, konnte aber weltweit dennoch mehr als 300.000 Mal verkauft werden. Diese Zahl beinhaltet sowohl physische Handels- als auch digitale eShop-Verkäufe. Der japanische Entwickler Imagineer mit Sitz in Tokio ist zufrieden mit den Zahlen und merkt an, dass das Spiel vor allem in Japan gut ankommt. Eine Demo-Version des Spiels ist im eShop der Nintendo Switch verfügbar.



REDOUT ERSCHEINT ENDLICH FÜR SWITCH

Switch Die Ankündigung des futuristischen Rennspiels für die Switch ist schon länger her.

Was lange währt, wird endlich gut. Zumindest, wenn man der internationalen Fachpresse glauben darf. Redout, bereits im Spätsommer 2016 für Konkurrenzplattformen erschienen, konnte nämlich im Schnitt sehr gute Wertungen einfahren. Bereits vor rund zwei Jahren wurde das Spiel von Entwickler 34BigThings und den Publishern Nicalis sowie 505 Games für die Nintendo Switch angekündigt, als es also für andere Plattformen schon veröffentlicht war. Seitdem ist viel Zeit ins Land gegangen, nun aber hat das futuristische Rennspiel nach langem Warten ein konkretes Release-Datum bekommen: Am 14. Mai 2019 ist es soweit. Für 29,99 Euro ist das Game dann im eShop der Nintendo Switch zum Kauf verfügbar.

N-ZONE-STECKBRIEF #45

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Shy Guy

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Bros. 2 (1988)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Shy Guys gehören zu den wenigen Spezies in den Mario-Spielen, die keinen König haben. Lediglich bei General Guy handelt es sich um einen Shy Guy mit mehr Macht als die meisten seiner Artgenossen.

KURZBIOGRAFIE:
Shy Guys gibt es in verschiedenen Farben, sie kommen seit Super Mario Bros. 2 für das NES in vielen Mario-Spielen vor, auch in Yoshi-Games sind sie oft präsent. Die verschiedenen Farben signalisieren unterschiedliche Stärken und Schwächen, beispielsweise in den Paper-Mario-Spielen. Meistens sind Shy Guys fies und stellen sich Mario, Yoshi und Co. bei ihren Missionen in den Weg, manchmal helfen sie aber auch. Der Name Shy Guy kommt aus dem Englischen und bedeutet „schüchterner Kerl". Warum? Nun, weil Shy Guys niemals ihre Maske absetzen, sondern immer dahinter versteckt bleiben. Am einfachsten besiegt man Shy Guys durch einen gezielten Sprung auf den Kopf.

TRIVIA:
Niemand außer Luigi hat einen Shy Guy jemals ohne Maske zu Gesicht bekommen. In Mario Power Tennis stolpert Shy Guy bei der Trophäenübergabe, dabei verliert er seine Maske – der Spieler bekommt das aber nicht zu Gesicht, nur Luigi, der dadurch offensichtlich sehr verängstigt wird.

DISNEY+ NEUER STREAMING SERVICE AUCH AUF SWITCH

Möglicherweise bekommt die Youtube-App Ende des Jahres Konkurrenz auf der Switch.

Streaming- beziehungsweise Video-on-Demand-Dienste und -Plattformen gehören heutzutage für viele Zuschauer zum Alltag. Das klassische Fernsehen hat vor allem unter jüngeren Leuten immer häufiger ausgedient, vermehrt aber auch unter Personen mittleren und höheren Alters. Auf der Switch ist hierzulande bisher lediglich Youtube mit einer App vertreten, das könnte sich aber Ende des Jahres ändern, wenn Disneys Netflix-Konkurrenz namens Disney+ an den Start geht. Wie aus einer Grafik eines Investoren-Streams hervorgeht, soll der Dienst auf zahlreichen Plattformen laufen, darunter alle großen aktuellen Spielekonsolen, unter anderem auch auf der Nintendo Switch. Offiziell bestätigt hat Disney das bisher aber noch nicht.

UPDATE 8: NEUE FUNKTIONEN FÜR DIE SWITCH

Switch Das neue Systemupdate bietet einige neue Funktionen für die Hybrid-Konsole.

Systemupdates für Spielkonsolen sind heutzutage mehr Alltag denn Besonderheit, da ist auch die Nintendo Switch keine Ausnahme. Meistens sind viele der Veränderungen für den Spieler kaum oder gar nicht bemerkbar, vieles tut sich oft nur unter der Haube. Mit dem kürzlich erschienenen Update auf Systemversion 8 halten allerdings einige Neuerungen Einzug, die auch Spieler betreffen. So gibt es nun neue Möglichkeiten, die Spiele zu sortieren, sofern mehr als 13 Games vorhanden sind: zuletzt gespielt, längste Gesamtspielzeit, nach Titel oder nach Publisher. Die Suchfunktion bei den Neuigkeiten hat nun außerdem verbesserte Möglichkeiten bei der Suche nach einzelnen Artikeln erhalten. Neue Profilbilder gibt es auch und zwar gleich 15 Stück davon mit Bildchen aus Splatoon 2 sowie Yoshi's Crafted World. Speicherdaten können nun von einer Switch auf eine andere transferiert werden, eine neue Zoomfunktion sorgt für mehr Zugänglichkeit, das „Aufwachen" der Konsole beim Herausziehen aus dem Dock kann deaktiviert werden. Zudem wurde für Eltern die Möglichkeit hinzugefügt, VR-Features für Kinder zu beschränken, und neue Regionen stehen zur Auswahl.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1231: Aufgrund der länderspezifischen Richtlinien bezüglich Recycling und der erlaubten Inhalte und Stoffe bei der Herstellung von Pappe unterscheiden sich die Nintendo-Labo-Bastelbögen in fast allen Regionen der Welt etwas in der Qualität.

1232: Kurz nach der Enthüllung von Nintendo Labo gab die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) per Twitter zu, dass deren Exemplar zur Altersfreigabenüberprüfung beinahe vom Personal entsorgt worden wäre. Der Grund: Man dachte, die ganze Pappe wäre Müll.

1233: Das erste tatsächlich spielbare Prototypspiel während der Entwicklung von Nintendo Labo war eine „Nasenbohrsimulation", bei der der Joy-Con als Finger unter anderem die Entfernung zur Nase abmessen konnte.

1234: Steckt man im Nintendo Labo 01 Multi Set in den unteren Teil des Hauses ein Zubehör ein, so erscheint ein Greifarm, die Ultra Hand. Sie war in Nintendos früheren Jahren ein unglaublich großer Verkaufshit.

1235: Die knuffige Kreatur aus dem Haus des Nintendo Labo 01 Multi Set hat Nintendo-historischen Geschmack: Die Bilder an der Wand stellen Motive von den japanischen Hanafuda-Karten dar, die seit 1889 von Nintendo hergestellt werden.

1236: Lange vor dem Erscheinen von Meisterdetektiv Pikachu wurde von den Entwicklern behauptet, im Spiel werde „ein blaues Pikachu eine tragende Rolle spielen". Zu keiner Zeit im Spiel trifft man ein solches Pokémon, der Plot scheint also ersatzlos fallen gelassen worden zu sein.

1237: Warum Meisterdetektiv Pikachu aus dem gleichnamigen Spiel so besessen von gutem Kaffee ist? Ganz einfach: Sowohl eine markante Stimme als auch das genussvolle Rauchen einer Pfeife gehören zu einem guten Detektiv klassischerweise dazu. Da man Pikachu aber nicht als Raucher darstellen wollte, verpasste man ihm stattdessen eine Vorliebe für das Heißgetränk.

1238: Zum Release von Meisterdetektiv Pikachu für den 3DS wurde Kapitel 0: Ein Auftrag von Evoli als direkte Prequel-Geschichte veröffentlicht, die die Ereignisse noch vor dem Aufeinandertreffen von Pikachu und Tim Goodman erzählt. Hierbei handelt es sich um keine spielbare Episode, sondern um eine für Kindle und andere E-Book-Reader geschriebene E-Book-Story, wobei es in Japan auch eine limitierte gedruckte Version davon gab.

1239: Meisterdetektiv Pikachu ist in mehrerlei Hinsicht ein besonderes Pokémon-Spiel. Was aber den meisten Spielern gar nicht unbedingt bewusst sein dürfte: Man sieht über das gesamte Spiel hinweg kein einziges Mal einen Pokéball, auch nicht einmal als Symbol!

1240: Während den Anfangskonzepten der ersten Pokémon-Spiele sollte das Serienmaskottchen Pikachu nicht nur die Weiterentwicklung Raichu besitzen, sondern sogar noch eine zusätzliche namens Gorochu. Die hätte Fangzähne und Hörner besessen. Die letzte Entwicklungsstufe wurde jedoch fallen gelassen, da die Balance des Spieles davon behindert wurde. In der nachfolgenden Generation sah man Gorochu trotzdem nicht, sondern führte stattdessen Pikachus Vorstufe Pichu ein.

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
NACHFOLGER IN ARBEIT?

Switch Arbeitet Ubisoft schon an einem zweiten Teil des ungewöhnlichen Strategiespiels? Gleich zwei Anhaltspunkte veranlassen Fans zu Mutmaßungen in dieser Hinsicht.

Im Sommer 2017 erschien Mario + Rabbids Kingdom Battle für die Nintendo Switch. Das ungewöhnliche Game wurde von Ubisoft entwickelt und ist insofern etwas Besonderes, als dass Nintendo hiermit ein anderes großes Videospieleunternehmen an eine seiner Kernmarken heranließ, wenn nicht sogar an die wichtigste Nintendo-Marke überhaupt: Super Mario. Mario + Rabbids Kingdom Battle kam nicht nur bei der N-ZONE gut an (Test in Ausgabe 10/2017), sondern auch bei vielen Spielern. Kein Wunder also, dass es immer wieder Mutmaßungen zu einem eventuell schon in Arbeit befindlichen Nachfolger zu Ubisofts Strategiespiel gibt. In einem kürzlichen Interview antwortete Ubisoft-Präsident und -CEO Yves Guillemot auf die Frage nach einem Nachfolger, dass er aktuell nichts hierzu verraten könne. Die Zusammenarbeit mit Nintendo sei aber „toll gewesen. Schauen wir, was die Zukunft bringt“, so Guillemot. Neben der Hoffnung vieler Fans auf einen zweiten Teil führte diese Aussage zu Mutmaßungen und Gerüchten, genauso wie ein geheimes Feedback-Event im Ferbruar dieses Jahres. Hierzu lud Ubisoft ausgewählte Spieler ein, um Verbesserungsvorschläge für Mario + Rabbids Kingdom Battle zu sammeln. Die so gewonnenen Informationen müssen aber nicht zwingend in einen zweiten Teil des Spiels fließen, sondern können auch anderweitig von Ubisoft genutzt werden.

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD AUCH IM HANDEL NUR DIGITAL

Switch Die physische Handelsversion des Spiels enthält lediglich einen Download-Code.

Digitale Spiele, für (meist) den gleichen Preis wie das physische Gegenstück im Handel angeboten, sind heutzutage gang und gäbe. Bei datenintensiven Switch-Games wie beispielsweise NBA 2K17 wird auch bei der Retail-Version oft noch ein zusätzlicher Download fällig. Im Falle von Wolfenstein: Youngblood befindet sich in der Spielhülle sogar gar keine Cartridge mehr, sondern nur noch ein Download-Code für den eShop, so zu lesen in den FAQ auf der offiziellen Website des Spiels. Einerseits können sich Sammler des Games somit wenigstens noch etwas ins Regal stellen, andererseits ist es zumindest fragwürdig, warum dann überhaupt noch eine Retail-Variante angeboten wird, die ja eigentlich auch nur eine Download-Version mit physischer Hülle ist.

MARIO KART 7 VERKAUFT SICH NOCH IMMER GUT

3DS Auch fast acht Jahre nach Release findet der Fun-Racer noch immer viele Abnehmer.

Bereits im März 2011 ist der Nintendo-Handheld 3DS erschienen, also vor über acht Jahren. Im Dezember 2011 folgte pünktlich zum damaligen Weihnachtsgeschäft der siebte Ableger der Fun-Racer-Serie Mario Kart, Ende des Jahres ist Mario Kart 7 also ebenfalls acht Jahre alt. Trotz dieses für Videospielverhältnisse fortgeschrittenen Alters der Konsole und des Games konnte sich Mario Kart 7 im vergangenen Geschäftsjahr von April 2018 bis März 2019 weltweit immer noch 1,21 Mio. Mal verkaufen. Das geht aus dem jüngsten Jahresbericht zum letzten Fiskaljahr hervor. Seit dem Release ging das Mario-Rennspiel somit 18,26 Mio. Mal über die Ladentheke. Mit 16,69 Mio. Gesamtverkäufen liegt der Switch-Ableger Mario Kart 8 Deluxe nur noch knapp dahinter.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Junge Zielgruppen spielen oft mobil und benötigen ein stabiles Gerät zu einem halbwegs erschwinglichen Preis. Eine „Switch Lite“ wäre dafür also geradezu prädestiniert.

NINTENDO SWITCH 2.0

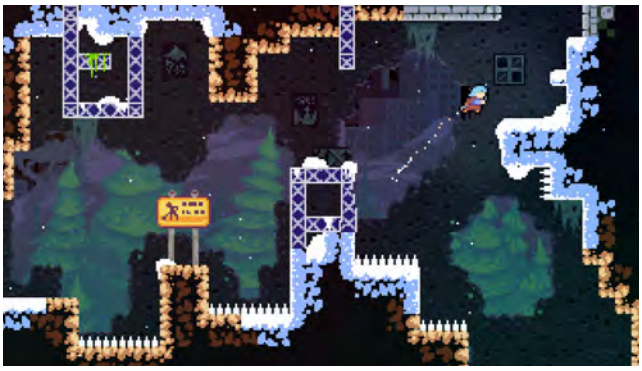
Wie sieht Nintendos Hardware-Zukunft aus?

Die Gerüchteküche brodelt: Kommt eine Switch Pro? Eine Switch Lite? Beides? Oder steht uns gar schon die Switch 2 ins Haus? Nix Genaues weiß man nicht und trotzdem gibt es schon einige Hinweise, wo die Reise hingehen könnte. Wir fassen zusammen und geben eine Einordnung!

Angesichts des Misserfolges der Wii U hatten viele Analysten und sogar Fans Nintendo als Konsolenhersteller schon abgeschrieben. Der Nachfolger musste also eine gewaltige Aufgabe stemmen: Es galt nicht nur, ein moderater Erfolg zu werden. Nein, die Switch musste richtig durchstarten, um Nintendo wieder auf Schiene zu bringen! Und was soll man sagen: Entgegen aller Unkenrufe geschah genau das. Die Switch war und ist ein gewaltiger Erfolg, 2018 verkaufte man sogar mehr Konsolen als PS4-Produzent Sony! Allerdings bleibt die Zeit nicht stehen und über zwei Jahre nach dem Launch offenbart Nintendos Hybridgerät langsam neben seinen zahlreichen Stärken auch seine Schwächen. Die Hardware kann etwa nicht einmal ansatzweise mit aktuellen Geräten oder auch nur den ebenfalls nicht mehr taufrischen Konsolen von Sony und Microsoft mithalten. Das Online-System der Switch ist blamabel, der Bildschirm leidet unter der recht geringen Auflösung. Dazu kommen Faktoren wie Joy-Cons, deren Verbindungsschienen sich zu schnell abnutzen, und die Tatsache, dass die Konsole zwar gut verbaut, aber deutlich weniger für nicht sehr zartfühlende Kinderhände geeignet ist als etwa die Geräte der 3DS-Familie. Was aber ist mit der Konkurrenz, deren Konsolennachfolger bereits mit den Hufen scharren, inklusive neuer potenzieller Big Player wie Google und Apple? Es scheint klar: Um sicherzustellen, dass der Switch-Erfolg anhält, darf sich Nintendo nicht auf den Lorbeeren ausruhen.

Switch 0.75 und Switch 2.0

So man aktuellen Berichten aus glaubwürdigen Kreisen Glauben schenkt, ist das auch nicht der Fall. Das Wall Street Journal veröffentlichte Ende März einen Bericht, nach dem die Zeitung aus gut unterrichteten Kreisen wissen will, dass Nintendo nicht nur an einer, sondern zwei Hardware-Revisionen arbeiten würde, um die Konsole relevant zu halten. Eurogamer sprang wenig später auf den Zug auf und berichtete von eigenen Quellen, die diese Berichte ebenfalls bestätigen würden. Bei den neuen Varianten solle es sich einerseits um eine billiger, aber stabiler verbaute und rein auf den mobilen Betrieb ausgelegte Version der Switch handeln, mit der junge Zielgruppen und Familien angesprochen werden sollen; andererseits um eine Fassung, die stärkere Hardware bietet als die Standard-Switch, den grundsätzlichen Formfaktor beibehält und vor allem Vielspieler begeistern soll. Gerüchte zu solchen Geräten hatte es schon vor dem Bericht des Wall Street Journals gegeben, doch hier wurden sie erstmals konkret und laut den Autoren als Fakt wiedergegeben. Was genau sollen die neuen Versionen bieten, die wir der Einfachheit halber in diesem Artikel fortan als Switch Lite und Switch Pro bezeichnen werden? Fangen wir bei der Lite an: Laut den Berichten orientiert sich die Herangehensweise Nintendos hier am Nintendo 2DS, was sich nicht nur am stabileren Gehäuse zeigt, sondern auch an wegfallenden Features.



Die Switch ist ein Paradies für Indie-Titel. Die erfordern kaum Leistung und sind ideal für unterwegs geeignet, würden also auch auf einer Switch Lite gut funktionieren.

Was ist anders?

Rumble soll wegfallen oder zumindest ohne HD-Rumble umgesetzt werden und wie gesagt soll sie nicht für das Spielen auf dem Fernseher ausgelegt sein. Ebenso soll die Konsole keine Joy-Cons, sondern fest verbaute Steuerungseinheiten bieten. Ob das bedeutet, das seperat erstandene Joy-Cons, der Pro Controller oder auch das Switch Dock genutzt werden können oder nicht, lassen die Berichte offen. Die Switch Pro hingegen soll mehr oder weniger das Gegenstück zum New Nintendo 3DS darstellen, oder zu dem, was Sony und Microsoft mit der PS4 Pro respektive der Xbox One X gemacht haben. Also ein Upgrade innerhalb einer Hardware-Generation, die aber technisch nicht weit genug von der Ursprungskonsole entfernt ist, um als richtiger Nachfolger zu gelten. So soll die Pro einen leichten Power-Boost bekommen, außerdem sprechen die Berichte von einem verbesserten Bildschirm. Am grundsätzlichen Switch-Prinzip soll sich aber freilich nichts ändern.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Da kommt bestimmt was! Wann allerdings, das ist die große Frage."

Gerüchte muss man immer mit einer guten Prise Skepsis genießen und das ist auch im Falle der neuen Switch-Variante(n) der Fall. Allerdings sind die Quellen durchaus glaubwürdig und es spricht einfach so viel mehr dafür als dagegen. Mich persönlich als jemand, der die Switch bereits seit dem Launch besitzt, reizt natürlich mehr die potenzielle Pro-Version und da stellt sich die Frage, ob die Updates reichen würden, um einen Neukauf zu rechtfertigen. Klar, ein besserer Bildschirm wäre nett, für mich als primär stationären Spieler aber nicht ganz so wichtig wie etwa für Johannes, der mobil deutlich mehr als ich unterwegs ist. Mehr Hardwarepower? Gerne, aber da die meisten Spiele wohl auch auf der „alten" Switch und einer etwaigen Lite-Hardware laufen müssen, dürften die Vorteile eher gering sein, siehe New 3DS. Mir wären tatsächlich die inneren Werte am wichtigsten, sprich eine stabilere Verbauung der Hardware und ein besserer Online-Service. Oh, und bitte, bitte gebt mir analoge Schultertasten für die Joy-Cons! Die „echte" Switch 2 hingegen darf gerne noch auf sich warten lassen.

Geniale Abenteuer wie Zelda: Breath of the Wild oder Mario Odyssey haben die Switch zu dem Erfolg gemacht, der sie ist. Nun gilt es, den Moment zu bewahren.

Eine Switch Pro würde technisch keine Bäume ausreißen. Ein höher aufgelöster Bildschirm käme aber zum Beispiel Nintendos VR-Variante via Labo sehr zugute.

Sony und Microsoft arbeiten bereits an den nächsten Konsolen, neue Herausforderer stehen auch bereit. Nintendo muss auf diese Konkurrenzprodukte reagieren.

Switch Lite ohne abnehmbare Joy-Cons? Davon sprechen die aktuellen Gerüchte. Das würde aber einige Spiele auf der Konsole umöglich machen.

Alles Schall und Rauch?

So weit, so spannend, wenn auch Details noch rar gesät sind. Eigentlich könnten wir den Bericht an dieser Stelle auch schon abbrechen, denn Nintendo reagierte auf die Gerüchte nicht wie üblich mit „Kein Kommentar“, sondern verlautbarte, dass man auf der E3 2019 keine neue Hardware vorstellen werde. Davon waren die Artikel zumindest implizit ausgegangen. Also alles gar nicht wahr? Bleibt die Switch bis zum Ende ihrer Ära genauso, wie wir sie kennen? Wir sind uns sicher: Nein! Zuallererst besteht schlicht und ergreifend die Möglichkeit, dass Nintendo lügt. Ja, Unternehmen machen das manchmal, wenn Infos leaken, die sie noch nicht in der Öffentlichkeit sehen wollen. Das kann man ihnen auch nicht wirklich vorwerfen; „Kein Kommentar“ sorgt ja meist nur für weitere Spekulationen. Zweitens muss man auf die Wortwahl achten: Keine Ankündigung auf der E3 2019. Die Berichte sprechen davon, dass die Switch Lite schon im Laufe des Junis oder spätestens im Herbst erscheinen soll. Was, wenn die Enthüllung (beziehungsweise im Falle des ersten Datums sogar der Release) einfach schon vor der Messe in L.A. geschehen? Eine Nintendo Direct, in der das Gerät gezeigt wird, können wir uns gut vorstellen. Im selben Atemzug könnte man ja auch die Switch Pro für einen Release im Weihnachtsgeschäft oder Anfang 2020 ankündigen. In diesem Fall könnte man das Gerät auf der E3 2019 zeigen, möglicherweise in Verbindung mit einer Spieleneuankündigung, ohne gelogen zu haben, denn bekannt wäre die Switch Pro zu diesem Zeitpunkt ja schon gewesen! Und wenn’s denn nicht die E3 ist, auf der die Geräte eine Rolle spielen, so kann man doch davon ausgehen, dass eine Enthüllung nur eine Frage der Zeit ist, denn Game Boy, GBA, DS und 3DS boten allesamt ähnliche Mid-Generation-Iterationen. Es ist nur ungewöhnlich, diesen Schritt bei Nintendos Hauptkonsole zu sehen. Da inzwischen wohl aber niemand mehr abstreiten wird, dass die Switch nicht nur die Wii U, sondern auch den 3DS endgültig beerbt hat, ist das nur ein logischer Schritt.

Eine Frage des Preises

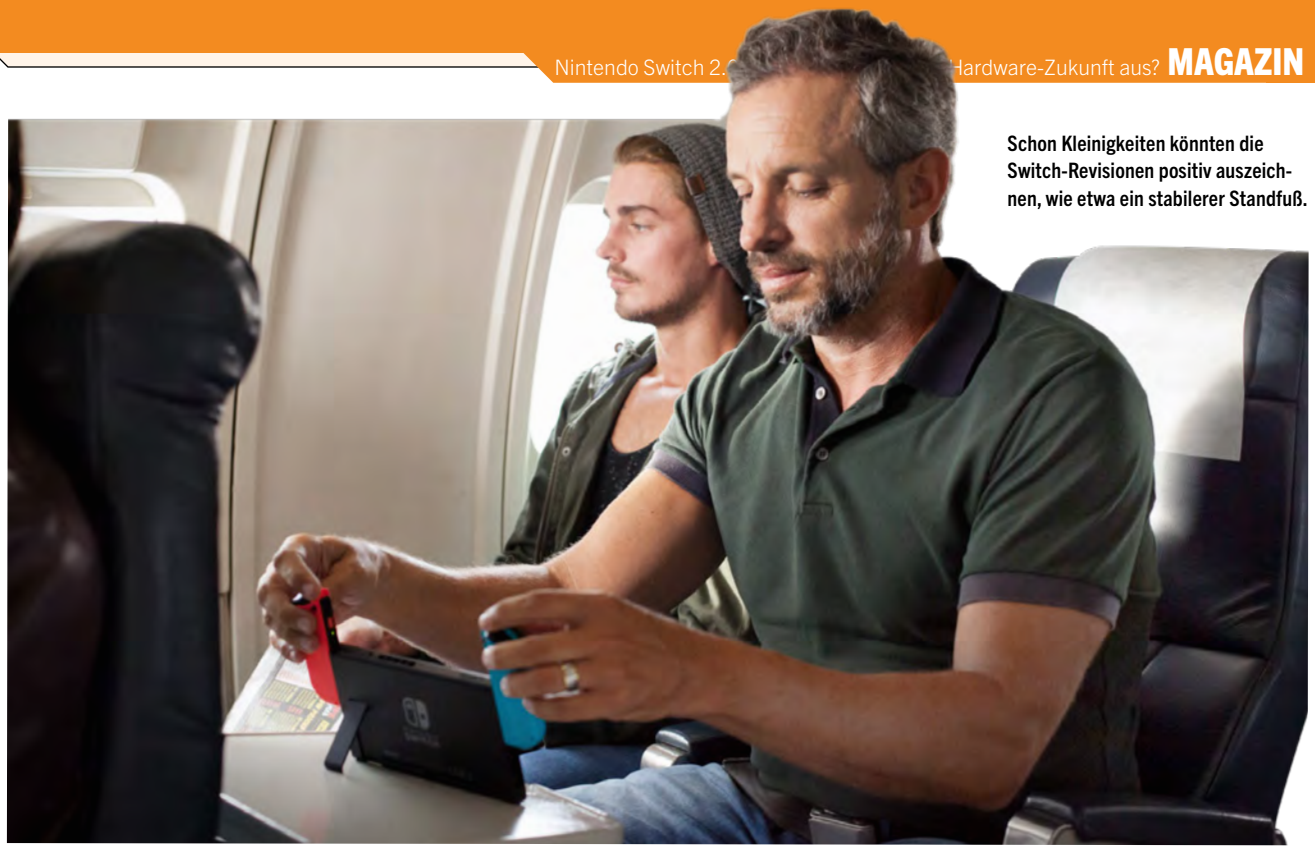
Doch was müssten die beiden Hardware-Revisionen, so sie denn real sind (wovon wir jetzt einfach mal ausgehen), zu bieten haben? Und wann können wir realistisch damit rechnen? Fangen wir wieder mit der Switch Lite an. Der für die potenziell angepeilte Zielgruppe wichtigste Faktor dürfte selbstverständlich sein, dass aufgrund der reduzierten Hardware mit einem deutlich geringeren Preis zu rechnen ist. Bis heute wurde die Stadard-Switch nicht reduziert und ist für knapp über 300 Euro zu haben. Für die Lite gehen wir

MEINUNG
Viktor Eippert

„Interessant fände ich eine Switch Pro, ich rechne aber mit einer Lite“

Wie Lukas habe auch ich meine Switch seit Launch und bin persönlich ebenfalls in erster Linie an einem möglichen Pro-Modell interessiert. Allerdings benutze ich meine Switch regelmäßig sowohl im TV-Betrieb als auch unterwegs, weshalb ich viel Wert darauf lege, dass die im Namen bereits inbegriffene Switch-Funktion weiterhin bestehen bleibt. Unabhängig davon, was ich mir persönlich erhoffe, halte ich es für wesentlich wahrscheinlicher, dass Nintendo (zumindest erst mal) eine Switch Lite auf den Markt bringt. Denn es ist unbestreitbar, dass der 3DS nun an seinem Lebensende angekommen ist und jetzt ein Nachfolgegerät her muss, dass reine Handheld-Spieler bedient und ein günstigeres Preissegment abdeckt.

Es gibt einige aktuelle Blockbuster-Titel für die Switch, die sind aber meist technisch schwächer als bei der Konkurrenz und viele aufwendige Spiele werden gleich überhaupt nicht umgesetzt. Die Switch Pro könnte Studios zu mehr Ports anspornen.



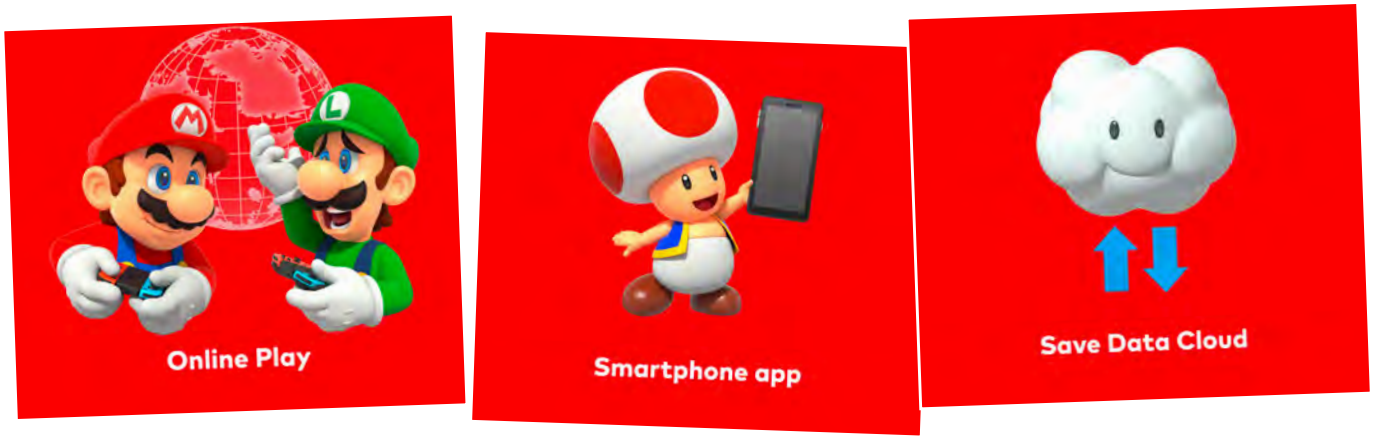
Schon Kleinigkeiten könnten die Switch-Revisionen positiv auszeichnen, wie etwa ein stabilerer Standfuß.

von 150 bis 200 Euro zum Start aus, je nachdem, wie viele Features schlussendlich wirklich der Schere zum Opfer fallen. Das ist eine Summe, wo Mama und Papa bereit sind, eher mal die Brieftasche zu zücken, respektive eine, die sich auch ohne Unmengen an Taschengeld zusammensparen lässt. Klar, theoretisch könnte Nintendo auch einfach den Preis der normalen Switch senken und sie quasi neben der Pro zum Billigmodell degradieren. Erstens aber dürfte das Lite-Gerät den Gerüchten zufolge ja früher auf den Markt kommen und da benötigt man bis zur Pro ein Gegenstück zur „Kinder"-Variante. Nintendo hat mit der Switch erstmals seit langer Zeit den unverdienten Ruf als reiner Kinderkonsolenhersteller abgeschüttelt und der will gepflegt werden! Zweitens ist die Switch eben nicht sonderlich robust und ein Gerät, das wegen vergleichsweise unsachgemäßer Handhabung bald einmal den Löffel abgibt, will man wohl so nicht bewerben. Man denke nur an den ursprünglichen 2DS: Ein unansehnlicher Klotz im Fisher-Price-Design, der wohl aber auch dann noch funktionieren wird, wenn die Sonne verglüht ist und alle Menschen die Erde verlassen haben. Die Switch Lite könnte man dann zudem wunderbar im Bundle mit kommenden Titeln wie Pokémon Schwert und Schild sowie Animal Crossing verkaufen. Also mit neuen Spielen aus Serien, die schon auf dem 3DS absolute Dauerbrenner nicht nur, aber vor allem bei jüngeren Handheld-Besitzern waren. Warum zudem die Beschränkung auf mobiles Spielen? Weil da nun einmal die 3DS-Nustzerbasis zuhause ist, die dazu überredet werden soll, auf einen Nachfolger umzusteigen. Nicht jeder hat Interesse an einer Konsole, manche brauchen lediglich ein erschwingliches Gerät für Bus, Bahn und Pausenhof. Diesen Spielern wäre es außerdem relativ egal, ob sie nun auf Joy-Cons, HD-Rumble und andere Features verzichten müssen, sie würden es ja auch nicht anders kennen. Das größte Problem wäre, dass manche Titel auf einer solchen Konsole nicht mehr lauffähig wären. Super Mario Party etwa funktioniert nur

MEINUNG
Katharina Pache

„Etwas handlicher würde mir die Switch noch besser gefallen."

Das Spielen im Handheld-Modus, etwa auf dem Sofa, während auf dem Fernseher etwas anderes läuft (ihr macht das doch bestimmt auch oft so), geht mir manchmal ganz schön auf die Arme. Okay, könnte an meinen untrainierten Nudelärmchen liegen … Aber auch zum Mitnehmen für unterwegs wäre ein kleineres Modell praktischer, dann bräuchte ich nicht immer eine extra große Tasche zum Einstecken. Ein High-End-Modell mit 4K hingegen steht auf meiner Wunschliste ziemlich weit unten. Wenn ich Lust auf Edelgrafik habe, nutze ich meinen Rechner (oder die PS4).



So gut die Switch ist, ihre Online-Infrastruktur ist nach wie vor eine Katastrophe. Mit der neuen Hardware sollte dringend auch hier ein kundenfreundliches Update einhergehen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Persönlich wünsche ich mir eine Switch Pro mit Full-HD-Display.“

Eine Switch Lite wäre aus unternehmerischer Sicht sicher sinnvoll, für mich persönlich aber nicht so interessant. Eine Switch Pro hingegen umso mehr. Wenn der Bildschirm bei gleich bleibenden Gehäusemaßen etwas größer wird, genauso wie der Akku, die Joy-Con-Probleme behoben und der interne Speicher erweitert wird, dann würde ich wohl meinen Geldbeutel nochmal zücken. Und vielleicht ein Full-HD-Display? Das sollte sogar ohne große Preissteigerung machbar sein.

mit einzelnen Joy-Cons und jeder Menge Bewegungssteuerung. Entweder müsste Nintendo hier via Software-Updates für Kompabilität sorgen oder aber hinnehmen, dass es an dieser Stelle einen gewissen Schwund gibt. DAS Verkaufsargument des 3DS, den 3D-Effekt, mit dem 2DS wegfallen zu lassen, hielt den Mario-Konzern aber auch nicht vom Release ab, obwohl eine Handvoll Spiele den Effekt für Gameplay-Features nutzten. Wie wohl die rein mobile Switch schlussendlich heißen wird? Nintendo No-Switch?

Wann ist es soweit?

Wie gesagt, rechnen wir entweder überraschend in den kommenden Wochen und Monaten oder spätestens im Herbst mit der Switch Lite, damit sie rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft erscheint. Doch wo sehen wir in diesem Zusammenhang die Switch Pro? Nun, sie richtet sich an eine finanzstärkere Gruppe, die sich auch deutlich intensiver mit der Materie Videospiele auseinandersetzt. Da braucht es nicht zwingend einen besonders günstigen Zeitpunkt, um die Konsole auf den Markt zu bringen. Klar, über ein gutes Weihnachtsgeschäft beschwert sich keiner, aber man wird wohl kaum Switch Lite und Pro zum Launch in direkte Konkurrenz zueinander setzen wollen. Darum können wir uns gut vorstellen, dass die Pro quasi den Slot der ursprünglichen Switch einnimmt und im Frühjahr 2020 erscheint. Wer weiß, vielleicht kommt sie ja sogar direkt zum dritten Geburtstag der Switch am

Nintendo experimentierte mit NES-Joy-Cons, sollte bei der Switch Pro aber vor allem die Verschleißprobleme der normalen Varianten im Auge behalten.

Nach wie vor exisitiert keine Virtual Console für die Switch, nur die NES-Online-App. Neben der neuen Hardware erwarten wir uns auch hier endlich eine Entwicklung.

Zum Start der Switch wurde die Konsole bereits stark unterstützt. Mit dem Erfolg der Konsole im Rücken dürften die neuen Varianten noch mehr Studios überzeugen.

3. März? Man wird sehen. Bezüglich der Konsole selbst halten wir es für realistisch, was die Berichte sagen, dass uns also eine leicht überarbeitete und von Fehlern behobene Switch erwartet. Wer weiß, vielleicht setzt Nintendo ja beim New Nintendo 3DS an und und nennt sie New Nintendo Switch! Ein bisschen mehr Leistung, ein höher aufgelöster Bildschirm, eventuell größer, wenn man den sehr ausladenden Rand der Tablet-Konsole verkleinert – das sind die Dinge, auf die man sich einstellen kann, oder die sehr wahrscheinlich sind. Interessant zu sehen wird sein, ob Nintendo mit etwaigen Switch-Pro-exklusiven Abenteuern die Userbase spalten wird. Schließlich waren es zwar nur wenige, aber es gab sie, die Titel wie Xenoblade Chronicles 3D, die nur auf dem New 3DS liefen. Wir rechnen aber eher damit, dass die zusätzliche Hardware-Power für eine bessere Performance und 1080p, auch im Mobilbetrieb, genutzt wird. Davon profitieren auch Drittthersteller. Auf der Pro werden sie ebenfalls nicht darum herumkommen, ihre Spiele für Switch-Ports „downzugraden“. Etwas weniger Aufwand durch stärkere Technik wäre aber bestimmt dennoch ein Anreiz, Umsetzungen auch aktueller Titel auf die Switch zu wagen, zumal der Erfolg der Konsole ja jede Menge zusätzliche Verkäufe verheißt. Was wir uns hier wie auch bei der Switch Lite wünschen: Einen besseren Akku. Der aktuelle ist leider für längere Reisen de facto ungeeignet, wenn man nicht immer Akku-Packs mit sich führen will. Relevant sind aber noch weitere Aspekte. So sollte Nintendo, ähnlich wie man es mit dem C-Stick des New 3DS gemacht hat, eine eigentlich offensichtliche Schwäche der Konsole ausbügeln: Gebt uns analoge Schultertasten! Ohne die lassen sich Simulationsrennspiele kaum gebührend umsetzen und Titel wie Trials Rising funktionieren deutlich schlechter als auf den anderen aktuellen Konsolen.

Und sonst noch?

Abgesehen davon sind es vor allem Detailverbesserungen, die für die Switch Pro, aber auch die Lite, relevant wären. So neigen die Joy-Cons dazu, mit der Zeit locker zu werden und nicht mehr gut an der Konsole zu haften, wenn man sie in die Schiene steckt. Hier sollten die entsprechenden Schwachstellen ausgebügelt werden. Ebenso wären ein wertigeres Dock und ein neuer Pro Controller mit Audio-Buchse wünschenswert. Und erst die inneren Werte! Gleichzeitig mit dem Update sollte Nintendo es endlich erlauben, das spärliche UI der Konsole zu individualisieren, Voice-Chat ohne die furchtbare App-Lösung ermöglichen, eine Lösung für Retro-Spiele auf der Switch finden und den aktuell in keiner Hinsicht zeitgemäßen Online-Dienst erneuern. Das hat zwar alles nur indirekt mit der Switch Pro zu tun, es sind aber längst überfällige Punkte, die sich in diesem Zusammenhang gut anbieten würden.

Da war ja noch was …

Und der Preis für den Spaß? Wir rechnen damit, dass die Pro den der normalen Switch übernehmen wird. Was die Frage aufwirft, welche Rolle die Urvariante dann spielen wird. Wird sie nach einer gewissen Zeit ganz aus dem Sortiment genommen? Wahrscheinlich wird sie als Plan B herhalten, bis klar ist, ob die Pro ein Erfolg wird oder nicht. So oder so ist klar: Die Switch-Zukunft bleibt spannend!

Lukas Schmid

Welche Switch-Features würden in der Lite-Variante fehlen? Etwa auch der Chip für Amiibo-Unterstützung?

EINE KOLUMNE
VON COSIMA STANEKER

NINTENDO SWITCH ONLINE

ERNÜCHTERUNG MACHT SICH BREIT!

Mit dem Start von Nintendo Switch Online hat der japanische Videospielhersteller am 19. September 2018 ein kontroverses Kapitel seiner Unternehmensgeschichte aufgeschlagen. Cosima nimmt den Online-Dienst nach gut einem halben Jahr noch einmal unter die Lupe.

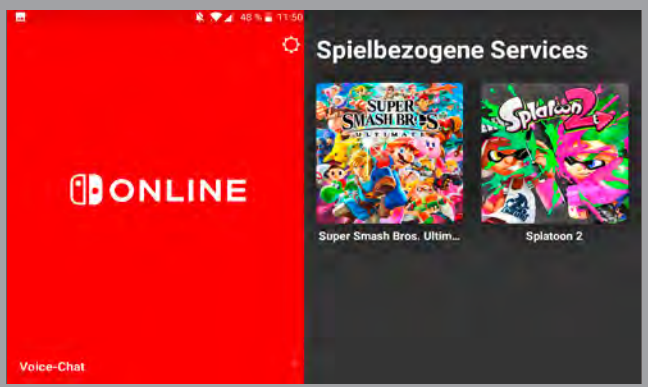
Wer sich auf seiner Nintendo Switch online mit anderen Spielern messen möchte, muss seit September letzten Jahres ein kostenpflichtiges Abonnement abschließen. Was bei Sony und Microsoft in Form von Playstation Plus und Xbox Live Gold bereits seit Jahren zum Tagesgeschäft gehört, sorgt unter Nintendo-Jüngern für anhaltenden Unmut – wozu auch zahlen, wenn es bisher gut ohne funktioniert hat?

Auch ich habe – wie mittlerweile rund zehn Millionen andere Spieler – Nintendo Switch Online abonniert. Mit Blick auf die bescheidenen Entwicklungen der vergangenen Monate bin ich mir jedoch nicht sicher, wie lange diese Zweckbeziehung noch währt.

Geld ist kein Allheilmittel

Spätestens seit der Veröffentlichung von Super Smash Bros. Ultimate wissen wir, dass sich an der legendären Online-Infrastruktur Nintendos kaum etwas geändert hat – und das ist keineswegs als Kompliment gemeint. Da Nintendo auf Peer-To-Peer-Verbindungen setzt, laufen die zu übertragenen Daten bei einem Online-Match nicht über einen dedizierten Server, sondern werden direkt zwischen den Konsolen übermittelt. Diese Art der Verbindung ist nicht per se schlecht, allerdings eignet sie sich kaum für Spieler-intensive Titel wie Mario Kart 8 Deluxe oder Splatoon 2, da die instabile Internetverbindung eines einzelnen Teilnehmers die Performance aller beeinträchtigen kann. Lange Rede, kurzer Sinn: Nintendos hauseigener Online-Dienst ist und bleibt suboptimal und auch meine jährliche Bezuschussung von knapp zwanzig Euro rüttelt daran recht wenig. Wenn ich bedenke, dass es sich hierbei um die Kernfunktion des Service handelt, kann ich auch nach einem halben Jahr nur mit dem Kopf schütteln.

Sobald meine Switch kaputtgeht, sind die Speicherdaten für Pokémon Let's Go, Evoli! verloren. Auf Nimmerwiedersehen, Mew!



Abseits der spielbezogenen Services bietet die Nintendo-Switch-Online-App keine nützlichen Funktionen – ein Trauerspiel.

„Nintendos Online-Dienst ist und bleibt suboptimal und auch meine jährliche Bezuschussung von knapp zwanzig Euro rüttelt daran recht wenig."

Digitaler Wolkenbruch

Immerhin darf ich meine kostbaren Speicherdaten auf der Nintendo-Cloud ablegen. Nach Ablauf meines Abonnements habe ich jedoch keinen Zugriff mehr auf die Sicherungskopien – es sei denn, ich erneuere meine Mitgliedschaft innerhalb von 180 Tagen. Warum sich Nintendo für einen derart kurzen Zeitraum entschieden hat, leuchtet mir bis heute nicht ein. Dass ich meine Speicherstände immer noch nicht auf eine SD-Karte übertragen kann und Spiele wie Splatoon 2 oder Pokémon Let's Go, Pikachu! und Evoli! aufgrund fadenscheiniger Anti-Cheating-Maßnahmen überhaupt nicht gesichert werden können, bleibt mir ebenfalls ein Rätsel. Die meisten Betrüger lauern ohnehin außerhalb der Cloud.

Voll fies veräppelt

Es gibt viele Mysterien in dieser Welt – die Nintendo-Switch-Online-App ist eines davon. Es ist mir unbegreiflich, warum man statt Discord, Teamspeak oder Skype eine derart unpraktische Anwendung nutzen sollte, um sich mit anderen per Voice-Chat zu unterhalten, zumal nur neun Spiele die Funktion unterstützen. Abseits der Inhalte zu Super Smash Bros. Ultimate und Splatoon 2 kann die App zudem nichts, was andere nicht bereits besser können – daran hat sich bis heute auch nichts geändert.

Zugegeben würde ich die Nintendo-Switch-Online-App selbst dann nicht nutzen, wenn es sich dabei um die eierlegende Wollmilchsau der Kommunikationsanwendungen handeln würde. Unterwegs starte ich ohnehin keine Online-Matches und wenn doch, möchte ich kein zweites Gerät nutzen, um mich mit meinen Mitspielern zu vernetzen, sondern mein Headset an die Switch anschließen und sofort loslegen. Bei Fortnite ist dies dank Vivox sogar möglich. Das US-amerikanische Unternehmen, das unter anderem für die In-Game-Kommunikationsdienste von Rainbow Six Siege oder League of Legends in der Verantwortung steht, hat erst kürzlich ein Software-Development-Kit zur Verfügung gestellt, mit dem Nintendo-Switch-Entwickler künftig Voice- und Text-Chats ohne Umwege in ihre Spiele integrieren können. Leider wird Nintendo bei seinen eigenen Titeln kaum mitziehen – immerhin würde das auf lange Sicht den Tod der eigenen App bedeuten.

Retro-Salamitaktik

Nach so viel Gemecker erreichen wir endlich die Funktion, für die ich mein Abonnement überhaupt noch am Leben erhalte: das Nintendo Entertainment System. Als 97er-Jahrgang finde ich es einfach großartig, Klassiker wie The Legend of Zelda oder Yoshi in der Bahn, im Bus oder im Flugzeug nachholen zu können. Andererseits ärgere ich mich stellvertretend für alle Veteranen, dass Nintendo mit der Switch die Retroreise wieder auf Null gesetzt hat. Auf der Wii oder der Wii U haben sich die meisten bereits durch die Virtual Console gezockt – somit ist es alles andere als spannend, monatlich zwei bis vier ausgediente NES-Titel vorgesetzt zu bekommen.

Mein NSO-Wunschkonzert

Nach einem guten halben Jahr als Nintendo-Switch-Online-Abonnentin kann ich meine Ernüchterung kaum verbergen. Die Online-Infrastruktur ist bestenfalls ausreichend, die App ein Ärgernis und die verheißungsvolle Retrobibliothek steckt noch in den NES-Kinderschuhen. Hoffentlich dürfen wir uns bald über SNES- und N64-Titel freuen, mein Verlangen danach ist auf jeden Fall riesig. Ein integriertes Voice- und Text-Chat-System in jedem Mehrspielertitel wäre ebenfalls großartig, damit ich mich nicht zwischen den Stimmen meiner Freunde und der Atmosphäre des Spiels entscheiden muss, sondern beides zur gleichen Zeit genießen kann. Von den versprochenen, exklusiven Angeboten haben wir bislang ebenfalls nicht viel gesehen – immerhin hat Nintendo mit der Veröffentlichung des Nintendo-Switch-Online-exklusiven Battle-Royale-Spiels Tetris 99 nach knapp fünf Monaten einen späten, aber vielversprechenden Fortschritt gemacht. Davon bitte mehr!

Verstehen wir uns nicht falsch: Als wirtschaftlich ausgerichtetes Unternehmen hat Nintendo das Recht, eine Gebühr für seinen Online-Dienst zu erheben. Als Kunde erwarte ich dafür aber auch eine entsprechende Leistung. Natürlich machen mich die jährlich eingeforderten 20 Euro nicht arm – erhöht Nintendo aber die Gebühr oder entwickelt sein Angebot weiterhin im Schneckentempo, gehe ich trotzdem wieder offline. ■

Wie lautet euer bisheriges Fazit zu Nintendo Switch Online? Welche Funktionen wünscht ihr euch für die Zukunft? Schreibt uns eure Meinung per Mail oder per Post!

Die NES-Bibliothek wird monatlich um eine Handvoll Titel und Spezialeditionen erweitert. Nintendo könnte auf seiner Retroreise ruhig einen Zahn zulegen.

Tetris 99 ist eine willkommene Abwechslung für alle Nintendo-Switch-Online-Abonnenten und ein wirklich faires Angebot. Weiter so, Nintendo!

POKÉMON MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Wer denkt, Pokémon taugen nur für comichafte Nintendo-Spiele und nerdige Animes, wird eines Besseren belehrt. Dank Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu, dem ersten Taschenmonster-Realfilm.

Nachdem 1996 in Japan, bei uns erst drei Jahre später, die ersten Pokémon-Spiele erschienen, traten die japanischen Taschenmonster aus dem Hause Nintendo schnell weltweite Begeisterung los, den Pokémon-Hype um die Jahrtausendwende. Kein Wunder also, dass bereits 1998 der erste Pokémon-Film namens Pokémon – Der Film: Mewtu gegen Mew erschien, der seinerzeit vor allem Kinder und Jugendliche faszinierte, nicht zuletzt wegen der legendären Mew-Pokémon-Karte, die jeder Kinobesucher erhielt. Seitdem sind sage und schreibe 21 weitere Pokémon-Filme erschienen, allesamt in Japan produziert, allesamt Animes und die meisten davon nicht für die Vorführung im Kino, sondern direkt für VHS, DVD, Blu-ray und heutzutage Video on Demand. Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu bricht daher gleich mit mehreren Traditionen (wenn man sie so nennen mag): Es ist ein Realfilm und kein Anime, der Streifen wurde zu guten Teilen außerhalb Japans produziert und das für ein breites Publikum, das nicht wirklich etwas mit Nintendos Taschenmonstern oder Videospielen im Allgemeinen am Hut haben muss, um den Film zu mögen.

Neuer Pokémon-Hype?

Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu basiert in seiner Rahmenhandlung auf dem gleichnamigen 3DS-Spiel, in Japan 2016 und im Rest der Welt 2018 erschienen. Der Streifen wurde schon lange Zeit vor dem letztendlichen Kinostart angekündigt und seitdem intensiv beworben. Nicht zuletzt Ryan Reynolds selbst, der im

Das gleichnamige 3DS-Spiel dient als Vorlage, davon abgesehen ist Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu aber ein eigenständiger Film, für dessen Genuss man das Spiel nicht kennen muss.

Film Pikachu Stimme und Humor leiht, hat auf seinem Youtube-Kanal mehrere millionenfach geklickte Videos zu Meisterdetektiv Pikachu veröffentlicht und damit den Hype angeheizt. Aber auch die offiziellen Filmtrailer fanden weltweit enorme Aufmerksamkeit, allein der erste Trailer vom Produktionsstudio Warner Bros. wurde rund 60 Millionen Mal angeschaut, und zwar allein auf Youtube. Kann der Film all dieser Aufmerksamkeit und den Erwartungen gerecht werden?

Zu Beginn des Films noch ungewöhnlich anmutend, erscheinen die Taschenmonster im Realwelt-Look zum Schluss ganz normal.

Pokémon in echt!

Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu macht vieles richtig. Die Handlung um den Sohn eines unter mysteriösen Umständen verschollenen Detektivs sowie das sprechende Pikachu mit Detektivmütze und einer ausgeprägten Vorliebe für Kaffee ist schon grundsätzlich so absurd, dass Langeweile quasi ausgeschlossen ist. In dieser Hinsicht funktioniert der Film auch dann, denkt man sich die Taschenmonster einmal komplett weg. Doch natürlich macht genau das viel von dem Reiz des Streifens aus: Pokémon. In der realen Welt! Bis auf ein, zwei Stellen, an denen beispielsweise Mewtu kurz etwas zu sehr als Computeranimation zu erkennen ist, nimmt man den Geschehnissen auf der Leinwand ab, eine vermeintlich echte Welt darzustellen, in der Pokémon und Menschen in Ryme City und im Umland Seite an Seite zusammenleben und arbeiten. Besonders eingefleischten Pokémon-Fans schlägt das Herz an vielen Stellen höher, wenn beispielsweise Anspielungen auf Gameplay-Elemente der Spiele oder den ersten Pokémon-Film von 1998 gemacht werden. Die Geschehnisse rund um Mewtu und dessen Entstehung als Genexperiment werden nämlich auch in Meisterdetektiv Pikachu behandelt, wenn auch nicht zentral.

Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu ist neben der spannendenden Detektivstory eine pausenlose Aneinanderreihung witziger Szenen. ➧

Erster Versuch geglückt

Abseits der zahlreichen Anspielungen und der Faszination für in einer realen Umgebung dargestellte Pokémon funktioniert Warners und Legendarys Gemeinschaftswerk auch als Hollywood-Blockbuster. Die Witze sind zwar gelegentlich etwas flach, sorgen oftmals aber dennoch für ehrliche Lacher. Ryan Reynolds verharrt bei seiner Vertonung Pikachus zwar stellenweise etwas zu sehr in seiner Deadpool-Rolle, das passt aber zum wohl bekanntesten aller Taschenmonster in seiner Detektivausführung. Auch die restliche Besetzung verrichtet gute Arbeit, wobei Ken Watanabe gerne etwas mehr Bildschirmzeit hätte haben dürfen. Die Handlung orientiert sich im Grunde nur grob an der des Spiels und ist nicht allzu überraschend, aber zumindest auch nicht zu vorhersehbar. Optisch sind die Geschehnisse eindrucksvoll dargestellt, was bei einer Produktion von Studios solcher Größe und Erfahrung wie Warner Bros. und Legendary aber auch zu erwarten ist. Dennoch: Sei es Pantimos merkwürdiges Gesicht, Gluraks mächtige Drachengestalt, Pikachus flauschiges Fell oder Mewtus alienhafte und mysteriöse Anmutung: Allein all das in einem Realwelt-Setting zu bewundern, hat schon seinen Reiz. Sollte Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu finanziell erfolgreich werden, ist mit weiteren Pokémon-Realfilmen zu rechnen. Wird dabei die Qualität dieses ersten Versuchs beibehalten oder sogar noch gesteigert, stehen Taschenmonsterfans rosige Kinozeiten bevor, aber auch Filmfans ohne Gaming-Affinität kommen auf ihre Kosten. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein Fest für Fans, viele Anspielungen, aufwendig produziert und ein kurzweiliger Spaß."

Als ich erfuhr, dass ich zur Pressevorführung von Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu fahre und den Film schon eineinhalb Wochen vor allen anderen sehe, habe ich mich sehr gefreut, immerhin wollte ich mir den Streifen als lebenslanger Pokémon-Fan sowieso anschauen. Voller vor allem von Ryan Reynolds in mir entfachter Vorfreude und nachdem ich viele positive erste Töne gehört hatte, fuhr ich mit hohen Erwartungen nach München und wurde – zum Glück! – nicht enttäuscht. Durch die Pokémon-Fanbrille vor meinen Augen betrachtet ist Meisterdetektiv Pikachu der wohl beste Film des Jahres, allein schon die vielen Anspielungen, die nur mit dem nötigen Hintergrundwissen ersichtlich und verständlich werden, lassen mein Fan-Herz höherschlagen. Doch der Film funktioniert auch für Nicht-„Experten", damit ist der Versuch „Pokémon-Realfilm" für mich auch möglichst objektiv betrachtet geglückt.

Infos

Termin:	09. Mai 2019
Filmlänge:	104 Minuten
FSK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Studio:	Warner Bros. / Legendary Pictures
Produktionsland:	USA / Japan
Preis:	Justice Smith, Ryan Reynolds, Ken Watanabe, Kathryn Newton, Bill Nighy
Regie:	Rob Letterman

Wie für Warriors-Spiele üblich nehmt ihr es in Persona 5 Scramble mit Scharen von Gegnern gleichzeitig auf. Die meisten Widersacher sind allerdings nur Kanonenfutter.

PERSONA 5 SCRAMBLE THE PHANTOM STRIKERS

Action-Rollenspiel Nicht die Ankündigung, die sich viele erhofft haben, aber dennoch nicht zu verachten: In diesem Action-Klopper trifft Persona 5 auf Dynasty Warriors.

Spätestens seit der Enthüllung von Persona-5-Protagonist Joker als erstem DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate (Test ab Seite 54) ist die Hoffnung auf eine Switch-Umsetzung von Persona 5 bei Rollenspielern groß. Es wäre schließlich irgendwie seltsam, wenn Joker zwar in Nintendos Mega-Prügelparty vertreten ist, das dazugehörige Spiel auf der Hybridkonsole aber fehlt. Als die Persona-Macher Atlus Ende April dann das Persona Super Live Event 2019 inklusive eines Konzertes und einigen Spieleankündigungen veranstalteten, wäre die ideale Gelegenheit gewesen, die wartenden Fans zu beglücken. Die schlechte Nachricht: Nein, eine Umsetzung von Persona 5 ist immer noch nicht bestätigt. Doch die gute Nachricht: Dafür arbeiten Atlus, Omega Force und Koei Tecmo an dem Ableger Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers, der für Playstation 4 und Switch erscheinen soll. Wann es soweit ist, wurde bisher jedoch nicht verraten.

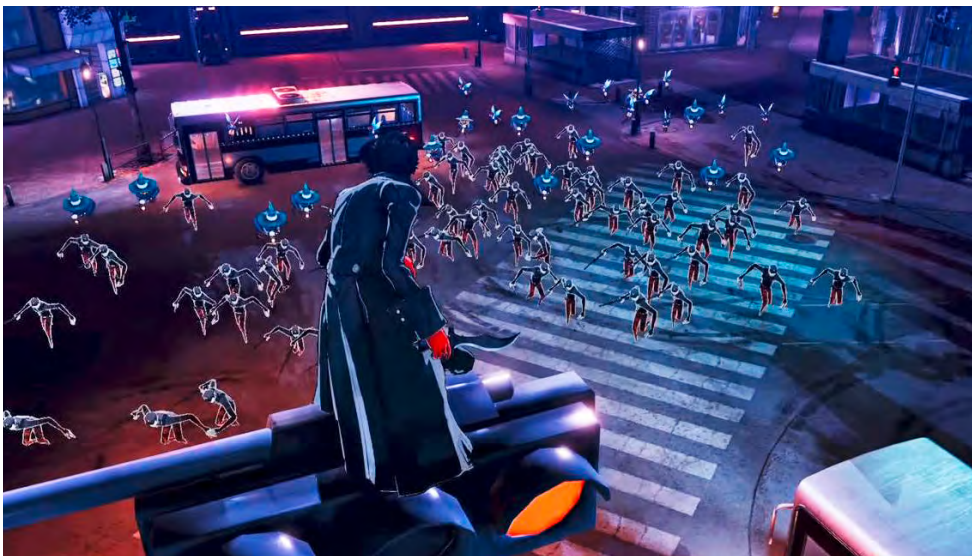
Persona-Massenschlachten

Wer sich ein wenig auskennt in der Spiele-Landschaft, wird sich basierend auf den beteiligten Entwicklern schon denken können, dass Persona 5 Scramble ein auf Dynasty Warriors basierendes Action-Spiel wird. Ähnliche wie Hyrule Warriors oder Fire Emblem Warriors verbindet Persona 5 Scramble also das Vorlagematerial – in diesem Fall folglich das Rollenspiel Persona 5 – mit den Massenschlachten der Warriors-Spiele. Im kurzen Ankündigungstrailer sehen wir daher entsprechende Szenen,

Bei diesem rothaarigen Mädel handelt es sich offenbar um einen komplett neuen Charakter, die in Persona 5 Scramble eingeführt wird.

Während die allermeisten Gegner in Warriors-Spielen keine Bedrohung darstellen, sollte man Hauptmänner wie den Archangel-Schatten hier nicht unterschätzen.

in denen Hauptcharakter Joker des Nachts auf der Shibuya-Kreuzung in Tokio große Mengen an Schatten bekämpft. Auch mit einem Hauptmann in Form eines Archangel-Schattens legt sich Joker in der Auseinandersetzung an. Dabei nutzt er den Schwachpunkt des Gegners aus, um ihm mit einer Spezialattacke besonders viel Schaden zuzufügen. Soweit kennt man das auch aus anderen Warriors-Spielen wie dem zuvor erwähnten Ableger im Zelda-Universum. Persona 5 Scramble soll laut den Machern allerdings ein Action-Rollenspiel werden und folglich auch RPG-Elemente beinhalten. Die Frage ist natürlich, wie tiefgründig diese tatsächlich sein werden, ob sie zum Beispiel über die ohnehin in Warriors-Spielen enthaltenen Stufenaufstiege für gesammelte Erfahrungspunkte hinausgehen.



Dass Joker im Trailer auf einer Ampel kauert, könnte bedeuten, dass man die Umgebung zu seinem Vorteil nutzen können wird.

Wer wird dabei sein?

Eine weitere noch offene Frage betrifft die spielbaren Charaktere. Denn Warriors-Spiele leben zum Teil eben von ihrer großen Kämpferauswahl, damit möglichst viele Fans der Ursprungsreihe mit ihren liebsten Figuren ran können. Wenn Atlus und Omega Force also die Fangemeinde bestmöglich ansprechen wollen, liegen neben den Helden aus Persona 5 auch spielbare Auftritte der Heroen aus Persona 3 und 4 nahe. Doch stünde das nicht im direkten Widerspruch zum Spieltitel, der ganz klar Persona 5 referenziert? Das würde die möglichen Kämpfer jedoch auf gerade mal acht Stück limitieren, sowie ein paar komplett neue Figuren, die womöglich extra für Scramble erschaffen werden. Letzteres kann man zumindest schon als gesetzt sehen, denn ganz am Schluss des Trailers wird kurz eine mysteriöse, rothaarige Frau gezeigt, die in Persona 5 nicht vorkommt. Neben Joker ist sie der einzige Spielcharakter, der bisher überhaupt zu sehen war.

Ganz klar an Fans gerichtet

Trotz all der noch offenen Fragen ist klar, dass sich die Entwickler von Scramble möglichst stark an der Vorlage orientieren werden und viele bekannte Elemente in die Schlachten packen werden, um Persona-Fans ein wohliges „Hier kenn ich mich aus“-Gefühl zu verleihen. Entsprechend könnt ihr mit Remixes der bekannten Songs rechnen, schick choreografierten Spezialattacken, die auf den Fähigkeiten und Zaubern aus Persona 5 basieren und natürlich reihenweise Gegnern, mit denen man es schon im Rollenspiel aufgenommen hat. Es würde uns zudem nicht wundern, wenn eine Abwandlung der Persona-Mechanik ins Spiel findet, mit der man also die Gegner unter bestimmten Umständen auf die eigene Seite ziehen kann, um dadurch zum Beispiel dauerhafte Boni zu erhalten oder Ähnliches. Mit einem Story-Modus rechnen wir hingegen fest, wobei ihr hier nicht die Qualität des Hauptspiels erwarten solltet, sondern eher eine simple und wahrscheinlich abgedrehte Nebengeschichte. Ob Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers eine ähnliche gute Umsetzung wie bei Hyrule Warriors bieten wird oder nur eine halbherzige Vermengung der beiden zugrundeliegenden Spielereihen muss sich noch zeigen. Die ersten Anzeichen sind aber schon durchaus positiv.

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„Das kann echt cool werden für Persona-Fans, sofern die Ideen stimmen!“

Ich habe mit Dynasty Warriors nie was anfangen können, bis Hyrule Warriors kam und mich überraschte. Keine Frage, die Grundspielmechanik ist unfassbar monoton und stumpf, aber durch die beachtliche Liebe zum Detail konnte mich die Massenklopperei im Zelda-Universum überzeugen. Zumal mir Hyrule Warriors die extrem seltene Gelegenheit gab, in einem offiziellen Zelda-Spiel auch mal mit Zelda, Ganondorf, Midna, Marin, Horror Kid und anderen sonst auf die NPC-Bank verbannten Spielfiguren direkt in die Action einzutauchen. Entsprechend erhoffe ich mir die gleichen Vorteile bei Persona 5 Scramble und fände es zum Beispiel sehr spannend, wenn die Confidant-Charaktere spielbar wären. Ich fürchte nur, dass das ein Wunschtraum bleiben wird, lasse mich aber so oder so gerne davon überraschen, was für Ideen die Entwickler bei Omega Force ins Spiel einfließen lassen.

INFOS

Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Omega Force/Koei Tecmo
Termin:	noch nicht bekannt

Aus der Charakterriege von Persona 5 ist bisher einzig Protagonist Joker für Persona 5 Scramble enthüllt worden.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 30. April 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Frühjahr 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Assassin's Creed 3 Remastered	Ubisoft	21. Mai 2019
Astral Chain	Nintendo	30. August 2019
Attack on Titan 2: Final Battle	Koei Tecmo	Sommer 2019
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	26. September 2019
Bloodroots	Paper Cult	Sommer 2019
Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	Sommer 2019
Bubsy: Paws on Fire!	Accolade & Choice Prov.	16. Mai 2019
C		
Cadence of Hyrule	Nintendo	Frühjahr 2019
Castlevania Anniversary Edition	Konami	16. Mai 2019
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	Sommer 2019
Darkwood	Crunching Koalas	Mai 2019
Dead by Daylight	Koch Media	Herbst 2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Doraemon Story of Seasons	Bandai Namco	Herbst 2019
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	12. Juli 2019
Dragon Quest XI S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	Herbst 2019
E		
Edna & Harvey: Harveys neue Augen	Daedalic Games	20. Mai 2019
Edna & Harvey: The Breakout – 10th An. Ed.	Daedalic Games	22. Mai 2019
F		
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	26. Juli 2019
Forager	Humble Bundle	2019
G		
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Frühjahr 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
Guacamelee! Super Turbo Championship Ed.	Leadman Games	28. Mai 2019
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	Nicht bekannt
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Little Friends: Dogs & Cats	Arc System Works	28. Mai 2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	Winter 2019
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	19. Juli 2019
Metaloid: Origin	RetroRevolution	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Moto GP 19	MileStone	27. Juni 2019
My Friend Pedro	Devolver Digital	Juni 2019
N		
Nekopara Vol. 3	CFK	Juni 2019
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
Neo Cab	Fellow Traveller	Sommer 2019
Niffelheim	Ellada Games	Frühjahr 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Frühjahr 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	Winter 2019
Project Downfall	MPG Studios	Nicht bekannt
Protoform	Circle Entertainment	2019
Puyo Puyo Champions	Sega	07. Mai 2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Real Farm	Soedesco	2019
Red Faction Guerilla Re-Mars-tered Edition	THQ Nordic	02. Juli 2019
Redout	Nicalis	14. Mai 2019
Resident Evil	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 0	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 4	Capcom	21. Mai 2019
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Saints Row: The Third – The Full Package	Deep Silver	10. Mai 2019
Shakedown Hawaii	vBlank	07. Mai 2019
Shantae 5	WayForward	2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Sniper Elite V2 Remastered	Rebellion	2019
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Frühjahr 2019
Stranger Things 3: The Game	BonusXP	04. Juli 2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
Super Mario Maker 2	Nintendo	28. Juni 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
Tales of the Neon Sea	Zodiac Interactive	Nicht bekannt
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
TLoZ: Link's Awakening	Nintendo	2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wolfenstein: Youngblood	Bethesda	26. Juli 2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
XIII	Ubisoft	13. November 2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2019
J		
Jake Hunter Detective Story: Ghost of the Dusk	Aksys Games	2019
M		
Mixed Messages	Activision	2019
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2019
P		
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	Atlus	04. Juni 2019
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2019
Spheroids	Eclipse Games	2019

Mobile

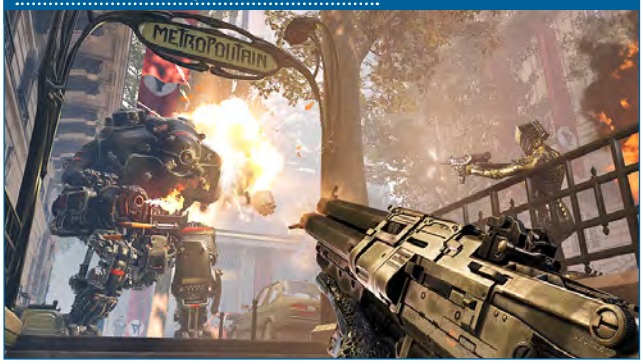
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	Sommer 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** 19. Juli 2019

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD (SWITCH)

Hersteller: Bethesda | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 26. Juli 2019



Johannes freut sich auf

DR. MARIO WORLD

Was das Wetter betrifft, haben wir schon seit April Sommer. Zeit also für Dr. Mario World, das im Sommer erscheinen soll. Was erwartet uns eigentlich?

Neues zu hören bekommen haben wir zu Dr. Mario World seit der Ankündigung Anfang Februar nicht mehr. Auch Bild- und Videomaterial ist uns Nintendo derzeit noch schuldig. Klar ist nur: Das Spiel erscheint im Sommer, läuft auf Geräten mit Android respektive iOS und es bringt das bekannte Tetris-artige Spielprinzip von Dr. Mario auf Smartphones, Tablets und Co. Damit sollte sich das Game grundsätzlich sehr gut für eine Mobile-Umsetzung eignen, denn andere Tetris-Spiele lassen sich auf Touchscreens meist problemlos zocken, wirkliche Abstriche in der Handhabung sind in jedem Fall hinnehmbar. Interessant wird fraglos die Monetarisierung sein, denn ich gehe von einem Free2Play-Titel aus. Heißt, das Spiel selbst wird wohl kostenlos sein und irgendeine Art von Premiumwährung beinhalten, an die man über das eigentliche Gameplay nur mühsam kommt, im Gegenzug für Echtgeld aber flott und problemlos. Möglicherweise wird es sich beim Premium-Inhalt auch um Versuche beziehungsweise Leben handeln, wie wir das von bekannten Mobile-Megaerfolgen wie Candy Crush Saga kennen. Wie es auch kommt, die Monetarisierung wird im Endeffekt zu einem guten Teil darüber entscheiden, wie sehr mir das Spiel zusagt, denn inhaltlich erwarte ich bei einem Mobilspiel von Nintendo eigentlich sowieso nur Qualität und Spielspaß.

Dr. MARIO WORLD

Beweise ist uns Big N nach Super Mario Run, Fire Emblem Heroes und Animal Crossing: Pocket Camp nicht mehr schuldig – Mobile Games, das können die Japaner. Schade nur, dass sich die Wartezeit auf Mario Kart Tour schon so lange zieht, denn darauf freue ich mich eigentlich noch mehr, und Dr. Mario World könnte am Ende womöglich sogar früher erscheinen. Nichtsdestotrotz bin ich gespannt, wie Nintendo Dr. Mario World umsetzen wird.

Johannes Gehrling

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (33, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Hyrule Warriors: Definitive Edition (Switch), Shadow of the Tomb Raider (PS4), Anno 1800 (PC)

Sieht gerade: Nicht wie gefühlt die ganze Welt Game of Thrones, da ich auf den Blu-ray-Release warte. Mal sehen, ob ich's bis dahin auch wirklich durchziehen kann.

Und sonst: Das warme Wetter im April war schon echt fein, allerdings hätte ich gut auf die dazugehörige Trockenheit verzichten können. Jeden Tag den Rasen wässern zu müssen ist nicht so geil …

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Celeste

Sieht gerade: Kram auf Youtube

Liest gerade: Furzi und der Megarülpser

Und sonst: Bevor jetzt jemand nach Furzi und der Megarülpser googelt: Nein, das gibt es nicht. Ich war nur zu faul, zu googeln, wie genau das Buch heißt, das ich gerade lese. Allerdings hätte ich die Zeit dafür nutzen können, die ich nun darauf verwende, diesen Erklärungstext zu schreiben. Es ist ein Teufelskreis. Naja, immerhin ist der Kasten hier damit auch erfolgreich befüllt. Läuft.

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: Cuphead, Sekiro

Sieht gerade: Rilakkuma und Kaoru

Hört gerade: Guida – E.V.A. (sehr gut)

Und sonst: Tolles langes Wochenende mit Grillen, Bärlauchsammeln, Geburtstagsfeiern und viel leckerem Essen. Das Wochenende davor war aber auch nicht schlecht mit Wellness-Kurzurlaub in Österreich – in drei Tagen unter anderem Kaiserschmarrn, Tafelspitz, Carpaccio, Sachertorte und Wiener Waffeln verdrückt. Pic not related.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Minecraft

Sieht gerade: Krass Klassenfahrt (YT)

Genießt gerade: seinen Urlaub

Und sonst: Nach vier Jahren Fitnessstudio-Abstinenz habe ich mich nun in meiner neuen Heimat Nürnberg für ein Gym entschieden und angemeldet. Endlich mal den Rücken angehen und ein paar Gains machen, ihr kennt das ja. Abseits davon genieße ich jede freie Minute im Freien bei diesem traumhaften Frühlingswetter. Und ich habe einen neuen Arbeits-PC, yeah!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Avantdale Bowling Club

Sieht gerade: Chasing Trane – The John Coltrane Documentary

Liest gerade: T.C. Boyle – Das Licht

Und sonst: Ich wende jetzt auch zu Hause die Vier-Kabel-Methode an. Denn, vier Kabel klingen besser als zwei. Ein ganzes Wochenende lang wurden Testreihen ausgeklügelt und intensive Hörvergleiche angestellt. Meine Nachbarn werden jedem Interessierten gerne bestätigen, dass sich der Aufwand gelohnt hat.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

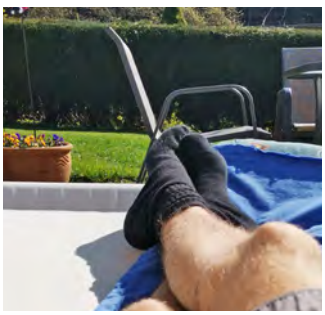
Spielt gerade: Baba is You (Switch)

Sieht gerade: Das Finale von Star Trek Discovery und natürlich Game of Thrones!

Hört gerade: Jenny of Oldstones (Florence & The Machine). In Endlosschleife.

Und sonst: So, bevor ich an die Hochschule für meinen dritten Studienabschnitt zurückkehre, habe ich drei Wochen lang meine Wohnung renoviert. Am besten lief es im Badezimmer. Der neue Holzfußboden mit den Steinen ist fast so schön wie meine kleine Gummiente.

JAN DANGSCHAT (22, Praktikant)



Spielt gerade: Dragon's Dogma, Anno 1800, God of War

Sieht gerade: Game of Thrones

Liest gerade: Thomas Mann – Tod in Venedig

Und sonst: Mensch, freue ich mich gerade über das gute Wetter. Wenn es nach mir geht, könnte es das ganze Jahr lang so warm bleiben. Noch besser: Mit der Switch kann ich dann draußen auch noch zocken. Eine bessere Kombination gibt es wohl kaum.

FELIX SCHÜTZ (35, Redakteur)

Spielt gerade: Supraland, Rage 2, Anno 2070, Operencia, Zelda: Oracle of Ages

Sieht gerade: Game of Thrones, Gotham

Liest gerade: Dune (neue Übersetzung) und sehr, sehr viele Kinderbücher

Und sonst: Wie schön, dass ich mir mal wieder die Redaktions-Switch für ein paar Tage borgen durfte. Hätte aber furchtbar gerne selbst eine! Umso gespannter bin ich, ob Nintendo dieses Jahr wirklich zwei neue Modelle ankündigen wird – bitte mit stärkerem Akku und günstigerem Preis!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Hellblade: Senuas's Sacrifice	FF HD / Steamworld Quest	Cuphead	SSB Ultimate: Update + DLC
FLOP-TITEL	Nix!	Nintendo Labo: VR-Set	Labo	-

Nintendo Labo: VR-Set (Switch)

∅ Wertung: 5,5 // Test S. 48

Ich bin (nach anfänglicher Skepsis) Fan von Nintendo Labo und VR mag ich ohnehin schon immer. Insofern eine ideale Kombination! Von allen VR-Sets mag ich dieses hier auch am liebsten, obwohl die einzelnen Anwendungen natürlich trotzdem nicht mehr als ein netter Zeitvertreib sind. **7**

Das Labo-Konzept finde ich interessant und kreativ, doch mit VR kann ich gar nichts anfangen. Das wurde erneut bestätigt, als ich Zelda und Mario mit der Labo-Brille ausprobiert habe. Schon eine nette Spielerei, aber mir wird davon einfach viel zu schnell schwummerig. **4**

Das Bauen macht mir mehr Spaß, als danach mit dem Ergebnis zu spielen, aber ich bin auch schon alt. VR ist auch nicht gerade mein liebstes Steckenpferd, und dann braucht man ja auch noch jede Menge Platz daheim, um den Krempel zu verstauen. Aber: Eine nette Idee ist das Ding schon. **5**

Das neue Labo-Set für virtuelle Realität ist besser als erwartet, aber eben auch nicht viel mehr. Die vielen kleinen Spielchen bereiten Spaß, motivieren aber nicht dazu, öfters zu spielen. Das Halten der Brille und/oder Konstrukte vor das Gesicht wird leider schnell anstrengend. Geht besser! **6**

Hellblade: Senua's Sacrifice (Switch eShop)

∅ Wertung: 8,0 // Test S. 28

Als ich Hellblade auf der Playstation 4 gespielt habe, hat es mich atmosphärisch regelrecht umgehauen! Da verzeiht man gerne, dass es spielerisch nur ganz nett ist. Was man auf der Switch technisch rausgeholt hat, ist zudem extrem beeindruckend. Eine wirklich gute Umsetzung! **9**

Hellblade: Senua's Sacrifice verbindet den bei Indie-Games oft gesehenen Mut zur Kreativität mit den Produktionswerten eines Blockbusterspiels. Entsprechend ist es klasse, dass es den Entwicklern gelang, dieses intensive Erlebnis technisch beeindruckend auf die Switch zu portieren. **8**

Hab ich immer noch nicht gespielt! Aber da ich daheim einen guten Rechner habe, bevorzuge ich diese Plattform gegenüber der Switch. Das Spiel sieht dann einfach noch besser aus. Auf jeden Fall aber ist der Titel beeindruckend und (für Erwachsene) empfehlenswert. **7**

Hellblade: Senua's Sacrifice ist ein außergewöhnliches Spiel, das man auf diese Art nicht allzu oft antrifft in der heutigen Spielewelt. Wie auch bei Cuphead freut es mich sehr, dieses Erlebnis nun auch als Switch-Spieler erfahren zu dürfen. Die Hybrid-Konsole kann so einiges leisten. **8**

Cuphead (Switch eShop)

∅ Wertung: 8,5 // Test S. 32

Cuphead ist mehr als nur ein herausragend gutes (und knackig schweres) 2D-Abenteuer. Es ist auch der Anfang einer potenziell sehr fruchtbaren Freundschaft zwischen Nintendo und Microsoft. Ich freue mich somit gleich in zweifacher Hinsicht über diesen toll gemachten Port! **9**

Den Stil von Cuphead finde ich phänomenal gut! Spielerisch haut es micht nicht ganz so krass von den Socken, überzeugt aber ebenfalls. Allerdings: Ob ich mir angesichts des heftigen Schwierigkeitsgrades das komplette Spiele geben werde, weiß ich noch nicht so recht. **8**

Die teilweise seltsamen Hitboxen wurden nicht geändert und die Level abseits der Bosse sind nicht ganz so gelungen, aber insgesamt dennoch ein herausragendes Indie-Game mit wahnsinnig schöner Optik und einem knackigen Schwierigkeitsgrad. Nur: Habt ihr die Nerven dafür? **9**

Von Cuphead hat mir mein Bruder mehrfach zum damals ursprünglichen Release für andere Plattformen bei jeder Gelegenheit vorgeschwärmt. Daher freut es mich, dass ich das Game nun auch als auf die Switch beschränkter Spieler erleben kann. Bockschwer, aber richtig cool und hübsch. **8**

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster (Switch)

∅ Wertung: 7,25 // Test S. 44

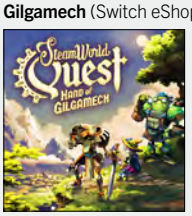
Final Fantasy X ist nach wie vor ein (sehr) gutes Spiel, leitete rückblickend betrachtet aber auch eine Entwicklung innerhalb der Serie ein, die in den von mir nicht allzu sehr geliebten, aktuellen Teilen endet. Über das Fremdschämen auslösende X-2 verliere ich an dieser Stelle nicht zu viele Worte. **7**

Final Fantasy X war eines meiner ersten PS2-Spiele überhaupt und habe damals bestimmt um die 200 Stunden darin versenkt. Die HD-Fassung für Switch ist gut geworden, doch trotz aller Nostalgie muss ich gestehen, dass manche Aspekte einfach nicht mehr zeitgemäß sind. **8**

Ich fülle gefühlt jede Ausgabe einen Meinungskasten zu irgendeinem Final Fantasy Remaster aus, kann das sein? Auch zu diesem Teil fällt mir wenig ein, außer dem üblichen "schön für die Fans"-Blabla. Als es rauskam vor etwa 100 Jahren, wollte ich es spielen, heute ... eher nicht mehr. **7**

Final Fantasy war früher mal lange Zeit selbstverständlich auf Nintendo-Konsolen vertreten, dann lange Zeit abwesend, nun erscheinen nach und nach jede Menge Serien-Ableger für die Switch. Freut mich für Fans der Serie wie den lieben Lukas, ich selbst habe aber kaum Interesse. **7**

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech (Switch eShop)



∅ Wertung: 7,5 // Test S. 38

Ich bin wie Katha nicht der größte Fan von Karten-basierten Rollenspielen. Allerdings ist die Steamworld-Reihe halt einfach wahnsinnig gut, egal, welches Genre sie aufgreift. Der neue Teil bildet hier keine Ausnahme und ist trotz meiner Vorbehalte super geworden. Ein feines Ding! **8**

Bis auf Steamworld Tower Defense für DS habe ich bisher alle Steamworld-Titel gespielt und fand sie super. Und auch das neueste Spiel mit den dampfbetriebenen Robotern strahlt den gleichen Charme aus, während es spielerisch mit neuen Ansätzen punktet. Läuft! **8**

Was ist das? Sieht auf den ersten Blick abschreckend aus. Und auf den zweiten Blick auch – ein rundenbasiertes Rollen-Kartenspiel? Na ja. Vielleicht tue ich dem Titel unrecht, aber da spiele ich lieber was anderes. Das herausragende Katana Zero zum Beispiel. Gibt's auch auf der Switch! **6**

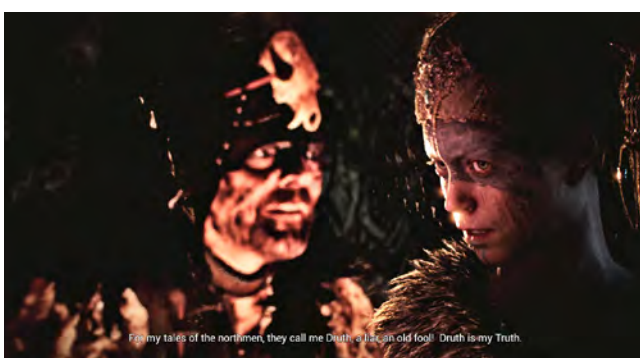
Der nunmehr fünfte Ableger der Steamworld-Serie ist ein Karten-Rollenspiel – und damit ein Genre, mit dem ich bisher tatsächlich nur auf Smartphone und Tablet in Kontakt gekommen bin. Wie auch die anderen Steamworld-Spiele schaut das Game optisch echt toll aus. **8**

Heldin Senua leidet unter einer schweren Psychose. Dennoch reist sie nach Helheim, um die Seele ihres Geliebten zu erlösen.

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

Action-Adventure Ninja Theory geht neue Wege. Hellblade ist ein emotional erzählter und audiovisuell faszinierender Abstieg in die menschliche Psyche.

Alle paar Jahre erscheint eines dieser ganz besonderen Spiele, das nicht (nur) den Geschmack der Massen bedient, sondern das Medium Videospiel maßgeblich beeinflusst und sogar weiterentwickelt. In den letzten Jahren waren dies meist Indie-Titel, deren Entwickler keine Studiobosse im Nacken sitzen haben, denen die Mainstream-Tauglichkeit und damit der Profit am wichtigsten ist. Limbo von Playdead beispielsweise bot nicht nur knackige Puzzles, es thematisierte obendrein Verlust- und Kindheitsängste, hatte ein simples aber verstörendes Design und führte dem Spieler immer wieder den grausamen Tod des jungen Protagonisten vor Augen. Im Gegensatz zu diesem düsteren Spielerlebnis erzählte das ursprünglich Playstation-exklusive Journey eine mal traurige, mal wunderschöne Analogie auf das Leben und den Tod, ohne dass auch nur ein Wort gesprochen wurde. Beide Spiele zeigten, wie man komplexe Inhalte in einem Spiel verpackt, aber auch wie man die Eigenheiten des Mediums nutzen kann, um ganz eigene, fesselnde Erlebnisse zu bieten, die in einem Film oder einem Buch so nicht möglich wären. Genau in diese Sparte stößt nun auch Ninja Theory mit Hellblade: Senua's Sacrifice. Das für Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West und DmC: Devil May Cry bekannte englische Studio entwickelte diesmal ohne einen Publisher im Rücken. Ziel war es,



Senua hört nicht nur Stimmen, sondern hat auch immer wieder Visionen von Menschen aus ihrer Vergangenheit. So erfahren wir wichtige Hintergründe.

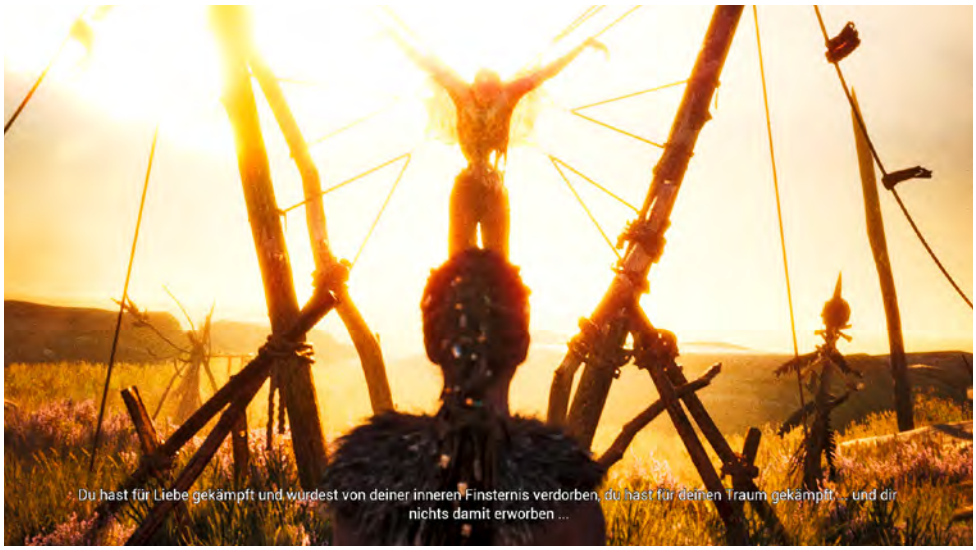
Die Knobeleien werden im Verlauf des Spiels richtig gut. Hier können wir sogar zwischen zwei Welten hin und her springen, um das Rätsel zu lösen.

eine klassische Heldengeschichte in der nordischen Mythologie zu erzählen. Die Protagonistin sollte dabei aber kein hübsch geföhntes Model in schimmernder Rüstung sein, sondern eine vom Leid gebeutelte keltische Kriegerin mit einer Psychose. Man wollte ein überzeugendes Spiel abliefern, aber auch Aufmerksamkeit für psychische Erkrankungen generieren. Herausgekommen ist ein Titel, der spielerisch „nur" gut ist, in Sachen Erzählung und Atmosphäre jedoch neue Maßstäbe setzt.

In Helheim erwarten Senua verschiedene bösartige Kreaturen. Oder bildet sie sich Senua nur ein?

Kampf gegen sich selbst

Hellblade hält sich dabei nicht mit großen Erklärungen auf. Das Action-Adventure verzichtet sowohl auf Tutorials als auch auf eine Charaktereinführung. Wir treffen Protagonistin Senua erst kurz vor ihrer Ankunft in Helheim und bevor sie auch nur ein einziges Wort spricht, hören wir die Stimmen in ihrem Kopf. Wir empfehlen übrigens ausdrücklich, mit Kopfhörern zu spielen. Da der Sound mit binauraler 3D-Technik aufgezeichnet wurde, wird ein noch immersiveres Spielerlebnis erschaffen. Mit einer guten 5.1-Anlage bequatschen euch die Stimmen zwar natürlich auch von allen Seiten, doch mit Kopfhörern ist es fast wirklich so, als wären sie in eurem Kopf. Die Stimmen tragen jedoch nicht nur zur Atmosphäre bei und werden als erzählerisches Element genutzt, um die Psychose Senuas umzusetzen, sie sind auch ein wichtiges Spielelement. Sie geben Ratschläge bei Rätseln und Kämpfen und offenbaren euch immer wieder Bruchstücke von Senuas Vergangenheit. Dennoch sollte man sich nie ganz auf sie verlassen. Oftmals verhöhnen sie Senua, lügen sie an, versuchen ihr Angst zu machen und Zweifel zu säen. Obwohl man die Hintergründe des Charakters erst später nach und nach erfährt, spürt man von Beginn an die Unsicherheit und innere Zerrissenheit des Charakters. Neben den Stimmen in ihrem Kopf hat Senua auch immer Visionen und Flashbacks. Von einen auf den anderen Moment wird eine sonnige Lichtung mit Schatten überzogen, vormals kleine Schatten von Zweigen werden plötzlich zu den einzigen Lichtstrahlen. Hellblade ist audiovisuell schlichtweg überragend. Ob nun Sound, Art-Design oder einfach die hervorragende Performance von Senua-Darstellerin Melina Juergens – Ninja Theorys Action-Adventure ist ganz, ganz großes (Gefühls-)Kino. Man merkt, dass die Entwickler durch Enslaved schon Erfahrung mit einer emotionalen Story mitsamt glaubwürdiger Charakterentwicklung sammelten und bei DmC bereits ihr Talent für abstraktes Design bewiesen, aber auch, dass sie enorm viel Zeit in die Recherche für das Spiel steckten, um psychische Erkrankungen angemessen darzustellen. Hellblade behandelt das Thema Psychose stets respektvoll, scheut aber auch niemals davor zurück, die ganz schlimmen Momente der Krankheit zu zeigen und somit die Protagonistin leiden zu lassen. Das Spiel ist unglaublich intensiv, fesselnd, teilweise sogar anstrengend. Bislang ist es wahrscheinlich noch keinem Videospiel so gut gelungen, den inneren Schmerz, die Verwirrung oder einfach die Gefühlswelt des Protagonisten so sehr auf den Spieler zu übertragen. Hellblade ist ein immersives Erlebnis, dass sich nicht scheut, den Spieler abzustoßen. Die Stimmen, die fehlenden Erklärungen, die Visionen – alles dient dazu, den Spieler noch mehr in Senuas Rolle schlüpfen zu lassen. Stellt man sich anfangs noch die Frage, ob das Abenteuer zumindest teilweise Realität ist oder doch alles nur in Senuas Kopf geschieht, ist dies schon bald egal. Für Senua ist es die Realität und wir sind Senua.



Die Hintergründe der Geschichte werden anhand von (teils verstörenden) Flashbacks erzählt.

Getrübte Erinnerungen

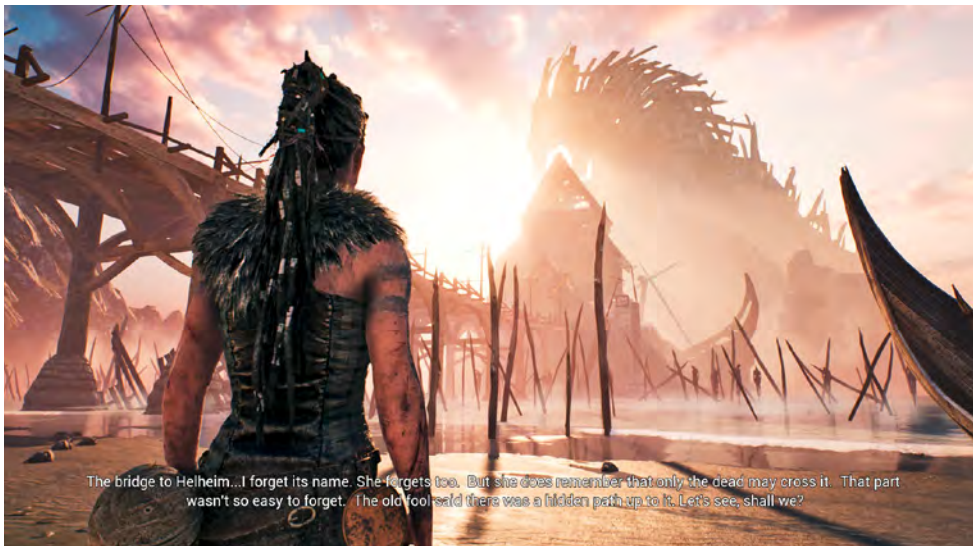
Das immersive Spielerlebnis wird hier gekonnt mit der Story verwoben. Wir wissen anfangs nicht, was Senua genau in Helheim, dem Reich der nordischen Totengöttin Hel (im Spiel übrigens Hela genannt), überhaupt möchte, und auch unsere Protagonistin scheint viele Dinge, die sie zu ihrem Ziel führten, zu verdrängen und manche Zusammenhänge gar vergessen zu haben. Die-

An vielen Stellen findet Senua Schreine, die ihr mehr über die nordische Mythologie verraten. Man lernt also sogar noch was.

se erschließen sich erst später durch Flashbacks und Visionen. Senua hat sich das Ziel gesetzt, die Seele ihres Geliebten Dillion aus Helheim zu retten und, falls notwendig, Hela selbst zu entreißen. Wie es dazu kam, warum Senua glaubt, dies sei möglich, wie sie zu dem Menschen wurde, den wir im Spiel kennenlernen, erfahren wir erst später. Mehr möchten wir zur Geschichte an dieser Stelle auch nicht verraten, denn die Entschlüsselung der Story ist unfassbar packend und zieht einen nur noch mehr ins Erlebnis hinein.

Unterwelt im Oberstübchen

Egal, ob es nun Realität oder ein Fantasiekonstrukt von Senua ist, Helheim strotzt nur so voller Gefahren. Anfangs läuft Senua noch an gestrandeten Wikinger-Schiffen vorbei, findet leerstehende Hütten und allerhand menschliche Überreste. Je tiefer sie jedoch in Helas Reich vordringt desto unmenschlicher werden Schauplätze und Bedingungen. Man bewegt sich immer weiter in das unheilvolle Zuhause der Totengöttin. Hela gewährt uns aber natürlich nicht einfach freien Eintritt. Immer wieder hetzt sie uns ihre Untergebenen auf den Hals. Anfangs stellen sich euch nur einzelne Dämonenkrieger in relativ weitläufigen Arenabereichen in den Weg, später wollen euch aber immer mehr Untote ans Leder – und das auch in Bereichen, wo man schlechter ausweichen kann. Wenn euch sechs Dämonen auf einer Brücke entgegenkommen, müsst ihr stets darauf achten, dass sie euch nicht gemeinsam angreifen oder gar in den Rücken fallen. Senua segnet nämlich bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche. Das ist besonders pikant, da sie zu Beginn der Reise mit der dunklen Fäulnis infiziert wird. Bei jedem Tod breitet diese sich weiter aus. Gelangt sie schließlich in Senuas Kopf und vernebelt ihren Verstand, ist das Spiel zu Ende und sämtlicher Fortschritt geht verloren. Dies wird Senua zumindest mitgeteilt. Ob das stimmt oder nicht, müsst ihr selbst herausfinden. Wir sagen euch nur, dass das Spiel trotz zwei Trial&Error-Passagen recht fair ist. Wir starben während des Tests mehrere Male, blieben aber vom vermeintlichen Permadeath verschont. Mit der Hiobsbotschaft vom kompletten Game Over im Hinterkopf spielen sich die Kämpfe allerdings noch mal intensiver. Hinter jedem Schlag der Kreaturen steckt immense Wucht und nur, wer rechtzeitig ausweicht und blockt, hat im Kampf eine Chance. Die verschiedenen Gegnertypen und Bosse haben zudem unterschiedliche Angriffsmuster, die ihr euch merken müsst. Die Kampfsteuerung selbst ist relativ simpel. Senua kann einen schnellen sowie einen harten Schwertschlag ausführen und mit Tritten die Deckung der Gegner durchbrechen. Natürlich sind so nicht allzu viele Kombos möglich, aber das ist auch nicht nötig. Die Kämpfe profitieren ganz klar davon, dass sie so geerdet und halbwegs realistisch sind. So ist die Bedrohung viel greifbarer. Das Kampfsystem an sich funktioniert gut, allerdings ist die Kameraführung nicht immer optimal. Gerade in engeren Gebieten, wenn von allen Seiten Gegner angreifen, geht schon mal etwas die Übersicht verloren.



Grafisch ist Hellblade wunderschön. Vor allem die Lichteffekte beeindrucken immer wieder aufs Neue.

Eine Sache der Perspektive

Neben den Kämpfen bedient sich Hellblade spielerisch auch zwei weiterer typischer Action-Adventure-Elemente: Rätsel und Geschicklichkeitspassagen. Bei Letzteren müsst ihr auf dünnen Holzstegen über tödlichen Abgründen balancieren oder ihr müsst fliehen. Beim Flüchten hat sich jedoch eine kleine Design-Macke eingeschlichen: An zwei Stellen im Spiel kommt ihr nur mit Trial & Error aus. So sehr einen Hellblade auch die ganze Zeit fesselt, ja beinahe in das Spiel hineinzieht, so sehr wird man dann hier auch aus der Immersion gerissen. Plötzlich ist der Titel dann doch wieder nur ein Spiel, bei dem man den Tod der Spielfigur in Kauf nehmen muss, um den Weg zu finden. Ebenfalls ein wenig auffällig und dadurch nervig: An zwei Stellen wiederholt Hellblade ein Gameplay-Element zu oft hintereinander. Nachdem man die Situation ganz klassisch dreimal in Folge gemeistert hat, kommt eben nicht der erwartete Fortschritt, sondern man muss noch ein viertes Mal ran und eine weitere Szene überstehen. Hellblade bricht an vielen Stellen vollkommen zu Recht mit typischen Videospiel-Konventionen, hier fühlt es sich aber tatsächlich ein wenig gestreckt an und zieht einen leicht aus dem Spielerlebnis. Da dies nur ganz selten vorkommt, ist das zwar Meckern auf hohem Niveau, weil es sich um leicht vermeidbare Fehler handelt, sind diese aber umso ärgerlicher.

Die Rätsel sind da schon viel gelungener. Anfangs muss man meist nur bestimmte Runen in der Umgebung suchen, hat man diese gefunden, öffnet sich die Tür zum nächsten Abschnitt. Dafür muss man geschickt die Gebiete aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Oftmals fehlt ein bestimmter Strich, geht ihr jedoch ein wenig zur Seite, fällt ein Schatten günstig und ergibt das gesuchte Symbol. Zudem findet ihr später Illusionstore, welche die Umgebung verändern. Müsst ihr beispielsweise einen Turm hinauf, aber eine Leiter fehlt, geht ihr durch eines der Tore und plötzlich gibt es eine Treppe. Meist müsst ihr hier die Effekte verschiedener Tore verbinden und

Das Kampfsystem ist nicht sonderlich komplex, dennoch sind Gefechte unheimlich intensiv.

euch so einen Weg zu eurem Ziel suchen. An einer anderen Stelle dürft ihr sogar zwischen zwei Welten hin und her wechseln, um euch so Zugang zu einem Gebäude zu verschaffen. In den ersten zwei Stunden von Hellblade: Senua's Sacrifice sind sowohl die Rätsel als auch die Kämpfe ein wenig simpel, doch danach ziehen beide Spielelemente gewaltig an. Obwohl sie stets auf dem gleichen Grundgerüst aufbauen, gelingt es Ninja Theory hier, dass man sich während der sechs bis acht Stunden Spielzeit nicht langweilt und stets gefordert wird.

Kein Spiel für jedermann

Senuas Kampf gegen ihre inneren Dämonen und ihr Weg tief in die nordische Mythologie sind ein mitreißendes Erlebnis, das man so selten geboten bekommt, allerdings bietet es nicht den Tutorial-Komfort der meisten modernen Spiele und folgt auch nicht dem grassierenden Open-World-Wahn. Hellblade ist sehr linear angelegt, bietet keine Nebenquests, keine Sammelaufgaben und das Gameplay ist nicht sonderlich innovativ. Man muss sich bewusst sein, dass der spielerische Inhalt nur als Vehikel für die grandiose Geschichte, die bedrückende Atmosphäre und die beeindruckend eingefangene Thematik rund um psychische Erkrankungen dient. So flüssig der Titel läuft, so schön die Grafik auch ist, Hellblade ist kein Action-Titel für zwischendurch, sondern vielmehr ein Erlebnis, an das man sich noch lange erinnern wird. Zumal die Switch-Umsetzung super ist und Hellblade auch auf der Nintendo-Konsole super aussieht und sich flüssig spielt. Ninja Theory hat offenbar viel Arbeit in den Port gesteckt und das Ergebnis ist das wohl schönste Third-Party-Spiel auf der Switch. **Christian Dörre**

Später lernt Senua ihre Fokus-Fähigkeit zu nutzen und kann die Bewegungen der Gegner so kurzzeitig verlangsamen.

MEINUNG
Christian Dörre

„Hellblade ist sowohl erzählerisch als auch audiovisuell absolut großartig!"

Nach Enslaved und DmC habe ich Ninja Theory ja verdammt viel zugetraut, aber dass Hellblade mich so umhauen würde, hätte ich dann doch nicht gedacht. Ja, spielerisch macht der Titel nicht wirklich was neu und die relativ wenigen Gameplay-Bausteine sind nicht sonderlich komplex, aber das ist mir in diesem Fall vollkommen egal. Sie dienen ohnehin nur als Vehikel für die Story und erzählerisch ist Senua's Sacrifice einfach nur großartig. Das Thema psychische Erkrankung wird mit so viel Respekt und so akkurat behandelt und in die Geschichte verwoben, dass ich nur meinen imaginären Hut ziehen kann. Jede Szene hat eine Bedeutung und Senuas Krankheit sowie das damit einhergehende Leid werden einem dank der grandiosen audiovisuellen Umsetzung so nah gebracht, wie es nur geht. Hellblade ist eines dieser Spiele, die zeigen, wozu das Medium tatsächlich fähig ist. Kein Buch, kein Film könnte mich so sehr in Senua hineinversetzen. Da ärgert es mich umso mehr, dass ein paar wenige nervige Stellen mich kurz aus der Immersion gerissen haben. Hellblade ist auf sein Gameplay heruntergebrochen „nur" ein gutes Action-Adventure, für das Medium Videospiel ist der Titel jedoch ein Meilenstein.

Infos

Termin:	11. April 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Ninja Theory
Entwickler:	Ninja Theory
Preis:	29,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Herausragende Soundkulisse
- ✚ Unverbrauchte, interessante Thematik, verstörend gut umgesetzt
- ✚ Mitreißende, emotional erzählte Geschichte
- ✚ Großartige Heldin
- ✚ Tolles Setting
- ✚ Sehr gute Grafik, tolle Animationen
- ✚ Wuchtige Kämpfe, nette Rätsel
- ➖ Teils Kameraprobleme
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Ein paar Frustmomente

Wertung

9/10

„Ein erzählerischer Meilenstein der Videospielgeschichte. Ganz große Kunst!"

N-ZONE AWARD 9/10

Nur als Download erhältlich!

N-ZONE AWARD STIL

CUPHEAD

Action Hoch die Tassen! Das Hardcore-Indie-Game mit dem ausgefallenen Titel Cuphead erscheint nun auch auf der Switch und macht dabei eine tolle Figur.

Zahlreiche Verschiebungen und nachträgliche Änderungen am Spielprinzip lassen generell nichts Gutes vermuten. Cuphead jedoch bewies im Oktober 2017, dass es sich trotz solcher Nachrichten lohnt, Optimist zu bleiben, denn das wundervoll animierte Action-Spiel ist tatsächlich so gut, wie es sich Spieler auf der ganzen Welt erträumt haben – auch auf der Switch! Dennoch eignet sich das anspruchsvolle Cartoon-Erlebnis nicht für jedermann, denn nicht nur optisch, sondern auch spielerisch verneigt sich Cuphead vor den guten, alten Zeiten. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht ganz so unbarmherzig, wie es euch manch ein Posting im Internet weismachen möchte, aber ganz ohne Probleme und in einem Rutsch lösen wohl nur die wenigsten Spieler ihre Seele beim Teufel aus. Ob ihr die Voraussetzungen erfüllt, um bald Mitglied in der stetig wachsenden Fangemeinde von Cuphead zu werden, klärt der Test.

Alle Tassen im Schrank

Cuphead und Mugman (auf Deutsch Tassilo und Pottkopf) führen ein ruhiges Leben auf den Inkwell Islands, jedenfalls bis die beiden ein zwielichtiges Casino entdecken. Der Elder Kettle hat es ihnen zwar verboten, aber das macht das Glücksspiel natürlich noch verlockender. Zunächst ist Fortuna den beiden hold, doch die Katastrophe bahnt sich an! Euphorisiert von all den Gewinnen setzt Cuphead alles auf eine Karte – und verspielt seine und Mugmans Seele an den Chef des Casinos, Satan persönlich. Raus aus dem diabolischen Deal kommen die Helden nur, wenn sie die Schulden, ergo Seelen der restlichen Bewohner der Inkwell-Inseln, eintreiben. Egal ob Bienenkönigin, Killerroboter oder dreiköpfiger Drache, keiner der Schuldner tilgt seine Verbindlichkeiten freiwillig.

Rennen, schießen, sterben

Der Fokus von Cuphead liegt auf Bosskämpfen, von den sidescrollenden Run&Gun-Levels gibt es nur eine Handvoll. Im Vergleich zu den stets in mehreren Phasen stattfindenden, verrückten Auseinandersetzungen verblasst ein Großteil der Laufabschnitte, obschon auch dort herausragende Momente im Gedächtnis bleiben, etwa wenn Cuphead in einem Gruselkabinett an der Decke läuft oder von einem Troll durch eine Ruine verfolgt wird. Das Bewegungsrepertoire der Helden ist perfekt auf die Anforderungen abgestimmt: Cuphead und Mugman schießen, springen und legen per Boost Entfernungen zurück. Drückt ihr die Sprungtaste, sobald ihr die pink markierten Objekte berührt, wird eure Superleiste aufgeladen – mit ihr entfesselt ihr besonders starke Attacken. Dankenswerterweise ist die Steuerung konfigurierbar. Der Sprint auf der X-Taste und das Fixieren des Helden per L sind keine gute Idee, am besten ändert ihr das sofort. Von versteckten Münzen kauft ihr euch beim Händler Schwarte neue Waffen (zielsuchende Geschosse oder Kugeln mit Streuschaden) und Hilfsmittel wie zusätzliche Herzcontainer. Ab und an seid ihr zudem nicht zu Fuß, sondern im Flugzeug unterwegs. Zu den beiden Waffenoptionen und dem Boost kommt in diesem Setting die Möglichkeit zu schrumpfen,

Die Optik von Cuphead ist einzigartig und wundervoll umgesetzt. Die Jazz-Musik passt perfekt zum Retro-Look der handgezeichneten Animationen.

Auf den Inseln wählt ihr die Levels aus und sprecht mit den Bewohnern. Außerdem gibt's viele versteckte Abkürzungen und Geheimnisse, schaut euch gut um!

Gelegentlich seid ihr im Flugzeug unterwegs und bewegt euch frei durch die Lüfte.

um einfacher auszuweichen. Feuerkraft und Reichweite sind in Miniaturgestalt aber eingeschränkt.

Reflex und Köpfchen

Schnelle Erfolge sind selten in Cuphead, der Kern des 2D-Spektakels besteht aus dem Verinnerlichen der Boss-Angriffsmuster – und das kann mitunter eine Weile dauern, abhängig von eurer Genreerfahrung. Bloßes Auswendiglernen alleine führt jedoch nicht zum Sieg, dafür sorgen die Zufallselemente. Viele Bosse kombinieren Attacken und Geschosse verhalten sich vom Zufall abhängig. Gelegentlich führt das zu unvermeidbaren Treffern, im Großen und Ganzen ist der Schwierigkeitsgrad für Genreverhältnisse aber absolut in Ordnung, zumal ihr die Wahl zwischen zwei Stufen habt (später kommt noch eine hinzu). Anders als in einer Menge Klassikern müsst ihr euch zudem nie Gedanken über die Anzahl eurer Leben machen, ihr habt unendlich viele Versuche und Zeit. Ab und zu sorgt ein Design-Sünden-Duo für Frust: Bei einigen Arenen verdecken Objekte im Vordergrund das Geschehen und die Hitboxen einiger Bosse entsprechen nicht immer deren Silhouette. Auch auf der Switch gibt es ein paar Bugs zu verzeichnen, die meiste Zeit über läuft Cuphead aber einwandfrei und flüssig.

Verteufelt schön

Abhängig von eurem Geschick werdet ihr fünf bis sieben Stunden mit eurem teuflischen Job beschäftigt sein, solltet ihr Interesse an den freischaltbaren Inhalten und den Bestwertungen haben, kommen noch ein paar Stunden obendrauf. Einen großen Teil der Faszination macht auch die Gestaltung des Spiels aus: Mit viel Liebe zum Detail fängt Cuphead wie kein anderer Titel den Charme klassischer Trickfilme aus den 1930er-Jahren ein. Die Authentizität verdankt das Spiel handgemalten Hintergründen und Animationen. Zur bombastischen Optik kommen extra für das Spiel komponierte Jazz- und Ragtime-Stücke. Die Kreativität macht nicht bei der grafischen Umsetzung halt, weitab von langweiligen Allerweltsgegnern brennt Cuphead ein Feuerwerk kreativer Boss-Ideen ab, bei dem andere Titel vor Neid erblassen: Wo sonst bekämpft ihr eine feuerspuckende Zigarre im Aschenbecher? Trotz der Qualitäten wird Cuphead wegen der Orientierung an Klassikern und einem hohen Schwierigkeitsgrad aber nicht jedem Jump&Run-Fan gefallen. Enger als mit Mario ist Cuphead mit Mega Man und Contra verwandt – wer damit kein Problem hat, sollte schleunigst den Deal mit dem Teufel eingehen!

Katharina Pache

Alle Bosse durchlaufen während des Kampfes mehrere Phasen. Das bedeutet: Ihr müsst euch auf neue Angriffsmuster und Bewegungen einstellen!

Trotz guter Ideen (hier etwa die Schwerkraftumkehr, ihr lauft an der Decke) sind die normalen Levels nicht so unterhaltsam wie die Bosskämpfe.

MEINUNG
Katharina Pache

„Es ist so wunderschön!“

Tricktechnik ist heutzutage in erster Linie kostengünstig und hässlich. Zwischen all den abscheulichen Flash- und 3D-Animationen macht Cuphead eine unverschämt gute Figur. Aber Qualität ist teuer, was sich unter anderem daran bemerkbar macht, dass sich die Entwickler verschulden mussten, um ihr Projekt fertigzustellen. Immerhin: Finanziell betrachtet war das Indie-Spiel ein voller Erfolg. Auf jeden Fall ist das Ergebnis phänomenal schön und ein einzigartiges Erlebnis voller Kreativität und Charme. Es wäre wundervoll, wenn Cuphead nicht nur Spiele wie Contra, sondern auch klassische Animation wieder salonfähig machen würde. Die Switch-Fassung bietet die gleichen Inhalte wie die Ausgaben für PC und Xbox One – sogar die Erfolge sind auf der Nintendo-Plattform mit an Bord! Ob der DLC mit dem schönen Titel The Delicious Last Course, bei dem ihr zum ersten Mal Ms. Chalice spielen könnt, zeitnah nach der Veröffentlichung irgendwann dieses Jahr auch den Weg auf die Switch findet? Schön wäre es, aber nach der langen Wartezeit auf die Umsetzung des Grundspiels würde ich darauf ungern Wetten abschließen. Glücksspiel ist ja auch gefährlich, wie wir im Spiel gelernt haben!

Infos

Termin:	18. April 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Studio MDHR
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einzigartige, umwerfende Optik
- ✚ Gegnergestaltung sprüht vor Kreativität
- ✚ Unterschiedliche Fähigkeiten
- ✚ Steuerung konfigurierbar
- ✚ Unkomplizierter Koop-Modus
- ➖ Objekte verdecken manchmal Spielgeschehen
- ➖ Hitboxen nicht immer genau
- ➖ Run&Gun-Levels teilweise öde

Wertung

9/10

„Schön und jung, im Herzen alt: Cuphead zelebriert klassische Games und Animation.“

Switch

Nur als Download erhältlich!

HOB DEFINITIVE EDITION

Action-Adventure Jetzt auch für Switch: Mit seiner raffiniert verzahnten Spielwelt präsentiert sich Hob als Fest für Entdecker – trotz einiger Ecken und Kanten.

Das war schon lange überfällig: Mit fast zwei Jahren Verspätung lässt sich das charmante Hob endlich auch auf der Nintendo Switch blicken. Runic Games, die originalen Entwickler, waren an dieser Portierung nicht beteiligt, das Studio wurde nämlich kurz nach der Erstveröffentlichung des Spiels auf PC und PS4 geschlossen. Stattdessen wurden die Spezialisten von Panic Button mit der Umsetzung betraut, die schon Doom und Wolfenstein 2 erfolgreich auf die Switch brachten. Das Ergebnis: Auch auf der Switch erwartet euch ein ausgesprochen stimmungsvolles, ungewöhnliches Abenteuer – mit all seinen Stärken und Schwächen.

Wortlose Pracht

Hob beginnt leise und das bleibt auch so. In der ersten Szene stemmt ein Roboter eine dunkle Kammer auf. Heraus tritt eine kleine Gestalt in rotem Gewand, unsere Spielfigur. Ob sie nun Held oder Heldin ist, spielt keine Rolle: Dialoge beschränken sich auf Gesten, Texte liest man nur in Menüs und Zwischensequenzen gibt's so gut wie gar nicht. Da die Story ohnehin nie interessant wird, gerät sie fast schon zur Nebensache. Denn Hob rückt lieber seine wunderbare Spielwelt ins Rampenlicht: Vor uns breitet sich eine farbenfrohe Idylle aus, Wälder, Blumen und Gräser bedecken die Landschaft, allerlei Tiere füllen die Szenerie mit Leben. Hinter der hübschen Fassade sieht es dagegen anders aus: Unter der Erde arbeiten gewaltige Maschinen, eine Art riesiges Uhrwerk, das die malerischen Landmassen trägt und in das wir immer wieder hinabsteigen müssen, um im Spiel voranzukommen.

An speziellen Aussichtspunkten, die man überall in der Welt entdecken kann, zeigt sich das Spiel von seiner schönsten Seite – hier gibt es den Blick auf wundervolle Panoramen frei. Untermalt werden die hübschen Bilder von einem unaufdringlichen Soundtrack aus der Feder von Matt Uelmen, der schon die Musik für den PC-Klassiker Diablo geschrieben hat. Bei so viel Atmosphäre stört es auch nicht weiter, dass die Texturen matschig und manche Umgebungen arg klobig geraten sind – technisch ist Hob bestenfalls durchschnittlich, doch das macht es mit seinem Charme wieder wett.

Erkunden auf eigene Faust

Unsere Aufgabe in Hob ist nicht gerade einfallsreich: Große Teile der Spielwelt sind von einer ekligen, organischen Masse überwuchert, welche die heimische Tierwelt versaut und Monster anlockt – und wir sollen das Zeug natürlich beseitigen. Ein paar Spielminuten und einen hässlichen Unfall später erhalten wir darum nicht nur

Trotz magerer Neuerungen und geringer Auflösung ist die Definitive Edition von Hob eine gelungene Umsetzung.

Da bleibt kaum ein Stein auf dem anderen: Viele Teile der Umgebungen setzen sich auf Knopfdruck in Bewegung. Das wird nie langweilig!

Endlich am Ziel: Sieben solcher Nester müssen wir zerstören, um den wuchernden Befall zu beseitigen, dadurch werden weitere Teile der Welt zugänglich.

ein Schwert, sondern auch eine riesige Armprothese. So gerüstet machen wir uns ans Werk, um sieben „Nester" in der Spielwelt auszuheben, in denen der violette Glibber seinen Ursprung hat. Ein Questmarker auf der Karte gibt uns noch das grobe Ziel vor – und ab da sind wir komplett auf uns gestellt. Hob liefert nämlich kaum Hinweise, bietet aber zig Wege zum freien Erkunden an. Der Effekt: Zunächst verlaufen wir uns nach Strich und Faden, das schadet dem Ersteindruck! Doch zum Glück lassen wir uns davon nicht einschüchtern, denn kurz danach entfacht Hob eine ungeahnte, fast soghafte Wirkung. Die verdankt es seinem cleveren Leveldesign, das Entdeckernaturen reich belohnt.

Verschachtelte Welt

Da uns Hob kaum leitet, verbringen wir den Großteil der Spielzeit einfach damit, den richtigen Weg zu finden und unterwegs auf Schalter zu drücken, die überall verteilt sind. Die haben es in sich! Kaum hat man irgendeinen Hebel betätigt, sausen da Plattformen aus der Tiefe empor, Säulen erheben sich, Brücken setzen sich zusammen, Bodenplatten verbinden sich zu neuen Pfaden und ganze Landstriche schießen aus der Erde. Das sieht nicht nur toll aus, sondern zieht sich auch konsequent durchs ganze Spiel. Am Ende hatten wir das Gefühl, die halbe Karte umgepflügt zu haben!

Auch in den unterirdischen Anlagen und Höhlen glänzt Hob mit gutem Leveldesign: Die Dungeons sind stimmungsvoll gestaltet, verlangen nach ordentlich Fingerspitzengefühl und tischen uns kleine Puzzles auf, die für Abwechslung sorgen. Besonders gut hat uns das Wasserwerk gefallen: Zuerst schwimmt man hier durch riesige Becken, in denen sich gefräßige Riesenfische tummeln, nimmt dann mehrere Pumpen in Betrieb, legt Teile der Anlage trocken oder flutet andere mit Wasser, weitet so nach und nach seinen Spielraum aus – das ist nie auf Zelda-Niveau, aber gut gemacht!

Weder Zelda noch Metroid

Besonders motivierend sind die zahllosen Geheimgänge und verborgenen Pfade, die viele kleine Upgrades verbergen, mit denen wir nach und nach unseren Lebensbalken und Energievorrat erweitern. Außerdem gibt's mehrere Bauteile für das Schwert und eine sammelbare Währung, um optionale Kampftechniken freizuschalten, die wir vorher in Schatzkisten finden müssen. Wer fleißig erkundet, wird belohnt! Zudem streckt es effektiv die Spielzeit: Bis wir alle Upgrades gefunden, alle Archive geöffnet und alle Schwertteile gesammelt hatten, waren 12 Stunden vergangen. Wer nicht alles finden will, ist wesentlich schneller durch. Ein vollwertiges Abenteuer im Metroid-Stil sollte man aber nicht erwarten, denn in Sachen Ausrüstung zeigt sich Hob knauserig: Neben der Armprothese, die brüchige Wände einreißen kann, erhalten wir nur noch die Fähigkeit, Teleporter zu verwenden sowie eine Art Enterhaken abzufeuern, mit dem wir uns an Ankerpunkten festhalten können. Wer also hofft, regelmäßig neue Items aus Dungeons rauszutragen und coole Fähigkeiten zu lernen, wird enttäuscht.

Kritik: Steuerung und Kamera

Stattdessen stehen punktgenaues Springen, Balancieren und Klettern auf der Tagesordnung – das macht Hob fast schon zu einem Plattformer! Ungewöhnlich dafür ist allerdings der vorgegebene Blickwinkel, der das Geschehen fast immer von oben zeigt. Das ist Fluch und Segen zugleich: Einerseits sorgt die fixe Perspekte nämlich dafür, dass die Entwickler genau wissen, was der Spieler sieht und was nicht – das ist also perfekt, um Secrets zu verbergen!

Andererseits hüpft man auch allzu oft ins Leere, weil sich die Distanzen ohne freie Kamera oft nur schwer einschätzen lassen. Hinzu kommen einige Schnitzer in der Steuerung: In den meisten Fällen lässt sich die Spielfigur zwar sauber lenken, doch wenn wir an Leitern raufklettern oder auf schmalen Stegen balancieren, gerät's auch mal etwas zu fummelig und ungenau. Außerdem wird das Geschehen manchmal von Bäumen oder Mauern verdeckt, die schlimmstenfalls zu Clippingfehlern führen – das wirkt technisch unsauber. Auch kann es leicht passieren, dass sich die Spielfigur in der Levelgeometrie verheddert

Hier feuern wir eine Art elektrisches Lasso ab, mit dem wir dem Gegner Teile seiner Panzerung runterreißen.

Der mechanische Arm lässt sich mehrmals aufrüsten, damit erreichen wir neue Orte in der Spielwelt. Erwartet trotzdem kein vollwertiges Metroidvania.

Das Nahkampfsystem wirkt etwas lustlos umgesetzt. Zum Glück nehmen die Gefechte mit Schwert und Schild nur eine kleine Rolle ein.

MEINUNG
Felix Schütz

„Cleveres Erkunden in schicker Kulisse – wenn man sich darauf einlässt."

Meine ersten Schritte in Hob waren unerwartet anstrengend: Ohne zu wissen, wer ich bin, wohin ich soll oder was überhaupt mein Ziel ist, flitze ich erst mal kreuz und quer durch die hübsch verschachtelten Umgebungen – und verlaufe mich nach Strich und Faden! Doch nachdem ich erst mal ein Gefühl für die Welt mit ihren versteckten Pfaden entwickelt und mich mit dem Backtracking angefreundet hatte, konnte ich Hob kaum noch aus der Hand legen. Man sollte allerdings kein ausgewachsenes Action-Abenteuer im Zelda-Format erwarten, denn Runic Games verlässt sich voll und ganz auf das spaßige Erkunden und lässt dabei massig Potenzial ungenutzt: Weder die Kämpfe noch die Story haben mich begeistert, die Steuerung hat klare Schwächen, Bossgefechte fehlen (fast) komplett und in Sachen Ausrüstung zeigt sich das Spiel ziemlich knauserig. Da wäre noch deutlich mehr gegangen! Das trifft auch auf die Switch-Umsetzung zu: Die Definitive Edition läuft zwar mit stabilen 30 Bildern pro Sekunde, erkauft sich die Framerate aber mit einer geringen Auflösung, die besonders im Handheld-Modus den Eindruck stört. Damit schrammt das Spiel nur knapp an einer niedrigeren Wertung vorbei.

Infos

Termin:	4. April 2019
Sprache/Text:	- /deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Perfect World
Entwickler:	Runic Games/Panic Button
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Hübsche Welt mit verschachteltem Leveldesign
- ✚ Viele ungeahnte Pfade und Secrets
- ✚ Freies Erkunden ohne viel Hilfestellung
- ✚ Fair gesetzte Checkpoints
- ➖ Im Handheld-Modus arg matschige Grafik
- ➖ Definitive Edition kaum verbessert
- ➖ Kamera und Steuerung mit einigen Detailschwächen
- ➖ Überwiegend langweilige Kämpfe

Wertung

„Trotz magerer Verbesserungen auch auf der Switch ein lohnenswertes Abenteuer."

8/10

oder an einem Ort landet, wo sie nicht hin soll. Was auch der Grund sein dürfte, weshalb sich im Menü sogar eine Respawn-Funktion befindet, die uns an den letzten Checkpoint befördert.

Kämpfe? Nebensache!

Ein weiterer Unterschied zur Zelda-Serie: Die Kämpfe spielen nur eine Nebenrolle. Wir können nur mit dem Schwert und unserem mechanischen Arm zulangen, Distanzwaffen wie Bögen gibt es nicht und auch die Auswahl an Attacken bleibt sehr überschaubar. Gegner variieren von kleinen Kobolden und Käfern bis hin zu meterhohen Gestalten, die uns mit ihren riesigen Äxten und Keulen schon nach wenigen Treffern aus den Latschen hauen. Manche Feinde müssen zunächst geschwächt werden, beispielsweise indem wir ihren Schild oder ihre Rüstung mit der mechanischen Faust zerdeppern, bevor wir mit dem Schwert nachlegen. Das bringt etwas Taktik in die überwiegend anspruchslosen Kämpfe und peppt das Schwertgefuchtel auf. Auf Bossgefechte hat Runic Games dafür – mit einer Ausnahme – komplett verzichtet. Wie schade!

Sorgenkind Technik

Die Switch-Umsetzung enthält sowohl die alte Standard-Fassung von 2017, als auch die neue Definitive Edition. Wir raten euch zur überarbeiten Version, auch wenn sich die Neuerungen in engen Grenzen halten: Im Gegensatz zum Original für PC und PS4 hat Panic Button die Checkpoints und die Ladezeiten verbessert, davon profitiert der Spielfluss. Außerdem können wir die Kamera nun leicht kippen, was in manchen Szenen etwas mehr Übersicht verschafft. Hinzu kommen kleine Verbesserungen im Menü (z.B Touchscreen-Support) und HD-Vibration. Leider beträgt die Auflösung im TV-Modus nur 720p, dadurch wirkt das Bild matschiger als im Original, außerdem ist die Framerate auf 30 Bilder pro Sekunde beschränkt. Auch die Wasserdarstellung und manche Effekte (z.B. Blitze) sehen auf der Switch etwas schlechter aus. Im Handheld-Modus gibt Hob sogar noch ein schwächeres Bild ab: Die Auflösung wird im mobilen Betrieb brutal zurückgefahren, das Bild pixelt stark auf und viele Details gehen verloren. Obendrein sorgt die Cel-Shading-Optik dafür, dass viele Objekte ungewollt dicke schwarze Konturen erhalten, das Bild wirkt dadurch etwas dunkler und gröber als im TV-Modus. Spielbar ist es zwar auch unterwegs, doch wenn ihr die Wahl habt, solltet ihr Hob lieber zuhause am Fernseher genießen – hier kommt das charmante Abenteuer deutlich besser zur Geltung.

Hob: Definitive Edition ist derzeit nur als Download über den eShop erhältlich. **Felix Schütz**

Malerisch: Manchmal nimmt die automatische Kamera entferntere Winkel ein und zeigt die Umgebung als prächtiges Panorama.

DAS TEST-MAGAZIN
FÜR DIGITALE UNTERHALTUNG

DAS BESTE AUS ALLEN TECHNIK-WELTEN:

Flat-TVs | Smartphones | Tablets | Notebooks | Digitalkameras | Video | HiFi

plus: **DIE COOLSTEN SPIELE** und **ALLE FILM-BLOCKBUSTER**

2 TOP-MOVIES AUF HEFT-DVD

Auch als Magazin-Variante ohne DVD für € 4,90

WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE

SFT bequem online bestellen:
shop.spielefilmetechnik.de

Oder einfach digital lesen:
epaper.spielefilmetechnik.de

STEAMWORLD QUEST HAND OF GILGAMECH

Rollenspiel Die Steamworld-Serie bricht zu neuen Ufern auf: Mit ihrem jüngsten Ableger präsentieren euch die Entwickler ein ebenso liebenswertes wie seichtes Rollenspiel, das sich mit taktischen Kartenkämpfen vom Einheitsbrei abhebt. Das Ergebnis ist kein Highlight, macht aber Spaß!

Bei Image & Form scheinen Leute zu sitzen, die es gar nicht erwarten können, etwas Neues auszuprobieren: Zuletzt hatten die schwedischen Entwickler mit Steamworld Dig 2 ein erstklassiges Metroidvania abgeliefert, davor präsentierten sie mit Steamworld Heist erstaunlich geschliffene Rundentaktik mit Roboter-Piraten. Nun steht ihr nächster Genre-Abstecher an: Steamworld Quest: Hand of Gilgamech, ein rundum liebenswerter Mix aus taktischem Kartenspiel und simplem Rollenspiel. Verpackt wird das Ganze in ein wunderbar schräges Fantasy-Szenario, in dem wir eine gut gelaunte Robotertruppe durch eine mittelalterliche 2D-Welt begleiten.

Rollenspiel light

Steamworld Quest besteht im Grunde aus zwei Spielebenen, nämlich Erkundung und Kämpfe. Die erste ist ausgesprochen simpel: Durch eine Spielfigur symbolisiert, lenkt ihr eure sechsköpfige Roboter-Truppe durch hübsch gemalte 2D-Räume, führt Dialoge und greift Gegner an, die euch im Weg stehen. Das mag auf den ersten Blick wie ein Jump & Run aussehen, hat damit aber nicht das Geringste zu tun: Eure Figur kann weder springen noch klettern, meistens lauft ihr einfach stur von links nach rechts. Das ist auch der Grund, warum dieser Part schnell an Reiz verliert – es gibt einfach nichts zu tun, außer gelegentlich die Räume nach versteckten Schätzen abzusuchen.

Auch die Story fällt etwas flach aus. Eure rechtschaffene Heldentruppe jagt irgendeinem Artefakt hinterher, legt sich dabei mit ein paar Bösewichten an und zerlegt reihenweise Roboterschurken in ihre Bestandteile. Große Überraschungen, Nebenquests oder gar Entscheidungen, die den Plot etwas aufgepeppt hätten, dürft ihr dabei nicht erwarten – hier verschenkt das Spiel leider viel Potenzial. Trotzdem macht es viel Spaß, unsere Truppe zu begleiten, einfach weil sie so sympathisch

Die Arena stellt die einzige wirkliche Nebenaufgabe dar. Hier könnt ihr andere Kartenkombinationen testen und besonders starke Belohnungen verdienen.

Manche Karten erzeugen Energie, andere verbrauchen sie wieder. Hier müsst ihr die richtige Balance finden und vor allem eure Decks sinnvoll zusammenstellen.

In den Levels sind manchmal geheime Schatztruhen verborgen. Die Verstecke zu finden ist aber nicht schwer – meist muss man nur an den Bildschirmrand laufen.

Im aufgeräumten Kartenmanager wählt ihr für jeden Helden ein eigenes Deck aus, das aber nur jeweils acht Karten umfassen darf.

ist: Die beherzte Kriegerin Armilly, die sensible Magierin Copernica, der gutmütige Handwerker Galleo, der mysteriöse Ninja Orik oder das zwielichtige Gaunergespann Tarah und Thayne – sie alle sind uns in den ordentlich geschriebenen Dialogen schnell ans Herz gewachsen.

Taktische Kartenkämpfe

Der Großteil der Spielzeit ist aber den Kämpfen gewidmet. Die laufen in Rundenform ab und sind stets auf drei Partymitglieder begrenzt. Egal ob Schwerthieb, Heilzauber, Kugelblitz oder vernichtender Flammenschlag, alles wird durch Karten repräsentiert. Die werden pro Runde zufällig gezogen und am unteren Bildschirmrand angezeigt. Der Clou: Jeder Held verfügt über ein eigenes Deck mit eigenen Stärken und Schwächen! Copernica kann beispielsweise magische Schilde erzeugen und so die Party schützen, während Tarah und Thayne Dunkelmagie und Gifte zum Einsatz bringen. Ihr solltet eure Helden und Karten also passend zu eurem Spielstil wählen.

Dabei müsst ihr besonders auf die Limits achten: Pro Runde könnt ihr nur drei Karten auswählen und ausspielen, dann sind eure Gegner an der Reihe! Wenn ihr drei Karten vom gleichen Helden wählt, gibt's außerdem einen Bonus: Setzt ihr etwa drei gelbe Karten von Orik ein, gewährt euch der Ninja in der nächsten Runde einen kostbaren Extra-Zug für eine vierte Karte. Vergesst aber nicht, dass manche Karten Energie aufbauen, während andere sie verbrauchen – wollt ihr also besonders mächtige Fähigkeiten einsetzen, müsst ihr zuvor einige schwächere ausspielen, um die nötige Energie zu sammeln.

All diese Regeln sind gut erklärt und schnell gelernt – Steamworld Quest spielt sich dadurch intuitiv und zugänglich! Um die Decks eurer Roboter zusammenzustellen, stehen euch außerdem knapp 100 Karten zur Verfügung, allerdings dürft ihr davon nur jeweils acht in ein Deck packen – dadurch ergeben sich zwar viele Kombinationsmöglichkeiten, doch hat man erst mal eine effektive Auswahl gefunden, lohnt es sich kaum, diese noch zu wechseln. Dadurch fallen die Kämpfe nach einer Weile etwas eintönig aus, trotz praktischer Beschleunigungsfunktion. Immerhin: Karten lassen sich mit gesammelten Ressourcen verbessern und beim Händler können wir auch Gegenstände kaufen, um die Statuswerte unserer Kämpfer zu steigern. Das alles ist zwar nicht gerade tiefgängig, geht aber für die 15 bis 20 Stunden Spielzeit noch in Ordnung. Als einzige Nebenaufgabe gibt es außerdem noch eine Arena, in der ihr optionale, besonders knifflige Kämpfe bestreitet und Belohnungen abstaubt – spätestens hier ist auch etwas Können gefragt.

Felix Schütz

Saubere Arbeit: Die Kämpfe spielen sich taktisch, flott und eingängig. Auch im mobilen Modus absolut einwandfrei!

MEINUNG
Felix Schütz

„Rundum sympathischer Titel, aber nicht ganz so spaßig wie die beiden letzten Steamworld-Spiele. "

Schon bei der Ankündigung wusste ich: Dieses Spiel werde ich mögen! Das hübsche 2D-Design, die verschrobenen Blechbüchsen, die gute Spielbarkeit – hier merkt man einfach, dass Image & Form am Werk war. Allerdings war ich diesmal nicht ganz so begeistert wie bei den früheren Titeln der Schweden: Sowohl Steamworld Dig 2 als auch Steamworld Heist haben mich – trotz völlig anderer Genres – deutlich besser unterhalten. Von Steamworld Quest hätte ich mir nämlich spürbar mehr Rollenspiel gewünscht, zum Beispiel ein paar spannende Entscheidungen, interessante Nebenaufgaben, motivierendere Charakterentwicklung – hier wäre sicher mehr drin gewesen! Dafür haben mir die zugänglichen Kämpfe prima gefallen: Auf Dauer werden die Gefechte zwar etwas eintönig, doch dafür präsentieren sich die flotten Kartenduelle angenehm aufgeräumt, durchdacht und sehr gut spielbar – übrigens auch im mobilen Modus! Das macht Steamworld Quest zum idealen Begleiter für eine lange Zugfahrt. Die Marke kann also gerne fortgesetzt werden! Auch wenn mir ein Steamworld Dig 3 eigentlich am liebsten wäre.

Infos

Termin:	25. April 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Thunderful Publishing AB
Entwickler:	Image & Form Games
Preis:	24,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Zugängliche, flüssige Kartenduelle
- ✚ Sympathische Roboter-Truppe und humorvolle Dialoge
- ✚ Hübsches 2D-Design, auch im Handheld-Modus
- ✚ Fairer Preis bei ordentlichem Umfang
- ➖ Erkunden fällt arg simpel aus
- ➖ Seichte Rollenspielelemente
- ➖ Kämpfe werden auf Dauer etwas eintönig
- ➖ Kaum Nebenaufgaben

Wertung

8/10

„Charmantes, wenn auch etwas zu simples Karten-Rollenspiel mit schönem 2D-Design."

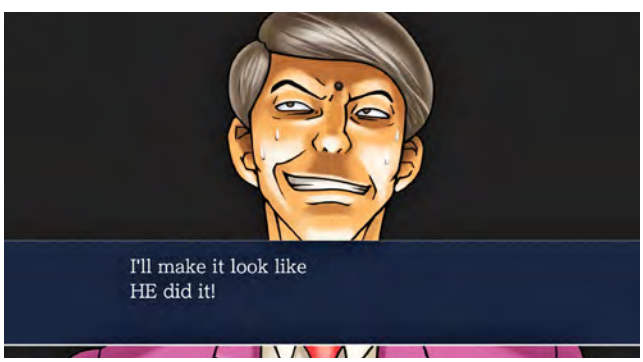
ACE ATTORNEY TRILOGY

Adventure Gute Rechtsanwälte sind die Folge von schlechten Menschen, sagte Dickens. Viele Fortsetzungen sind oft die Folge von guten Spielen, sagen wir. Unser Beweis: Die Ace-Attorney-Trilogie!

Ich bin schuldig! Ich bin so was von schuldig!“, ruft Larry Butz, unser alter Freund aus Schulzeiten. Ihm wird vorgeworfen, seine Ex-Freundin Cindy erschlagen zu haben. Wir verkörpern in allen drei Spielen der Trilogie Phoenix Wright, einen aufstrebenden Anwalt, manchmal etwas verwirrt, manchmal etwas unsicher, aber immer überzeugt von der Unschuld seiner Mandanten – auch, wenn sie sich selbst für Mörder halten. Unser Job ist es, vor Gericht Lügen in Zeugenaussagen aufzudecken, am Tatort zu ermitteln und Beweise für unsere Thesen zu präsentieren, sodass am Ende Freispruch statt Galgen (in Japan gibt es noch die Todesstrafe!) auf unsere Klienten wartet. Wie in Adventures üblich sind wir sehr viel mit Lesen beschäftigt und bis August sind dafür gute bis sehr gute Englischkenntnisse nötig, denn erst dann steht der kostenlose Patch mit den deutschen Übersetzungen zum Download bereit.

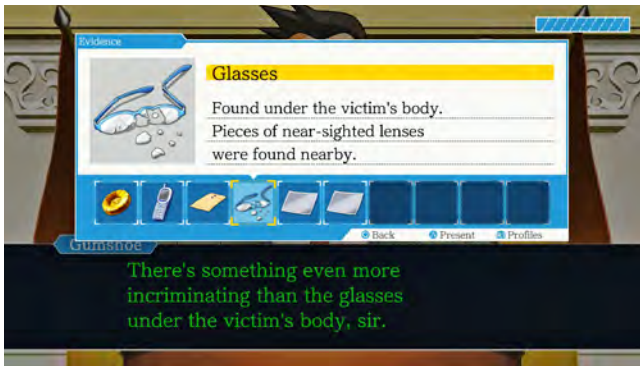
Alt, aber nicht zu alt

Trotz der Thematik – Mord, Verschwörungen, Intrigen – ist der Ton der Reihe nicht allzu ernst. Dafür sorgt unter anderem die illustre Riege an Zeugen, Verdächtigen und Gerichtspersonal, alle schön gestaltet und durch ihre Animationen mit viel Persönlichkeit versehen. Das Alter und die Herkunft vom Game Boy Advance sieht man den drei Spielen deutlich an, etwa bei der trockenen Inszenierung der Story in Standbildern oder den simplen Umgebungen. Das Wichtigste, nämlich die Figuren, hat die HD-Kur aber gut überstanden. Die drei Titel Phoenix Wright: Ace Attorney, Phoenix Wright: Justice for All und Phoenix Wright: Trials and Tribulations sind lose miteinander verbunden, wir können sie in der von uns gewünschten Abfolge spielen. Am meisten Sinn ergibt es aber freilich, die korrekte Reihenfolge einzuhalten, dann freut man sich auch



Manchmal weiß der Spieler mehr als Phoenix. Im ersten Fall des ersten Spiels sehen wir von Anfang an, wer der Mörder ist. Aber beweisen müssen wir es noch!

Seht euch an den Schauplätzen der Kriminalfälle gut um. Alle wichtigen Details und Beweise finden den Weg in die Fallakte, die ihr vor Gericht nutzt.



Kombiniere, kombiniere: Im Verlauf der Verhandlung präsentiert ihr zur richtigen Gelegenheit Beweise wie diese zerbrochene Brille.

mehr, bereits bekannte Figuren aus einem früheren Spiel ein weiteres Mal zu treffen. Die Spiele umfassen jeweils fünf große Fälle, bis auf Justice for All, das vier Kapitel enthält. Klingt nach wenig Umfang, tatsächlich sind wir aber etwa 60 Stunden beschäftigt, wenn wir alle drei Spiele abschließen. Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den Originalen (wir meinen damit die deutschen DS-Fassungen, die im Vergleich zu den nur in Japan veröffentlichten GBA-Titeln erweitert wurden) nichts geändert. In der Trilogie dürfen wir aber jetzt jederzeit statt nur in bestimmten Abständen speichern.

Lustig, aber nicht zu lustig

In Phoenix Wright geht es nicht nur humorvoll, sondern manchmal auch übernatürlich zu, die Spiele sind keine trockenen Gerichtssimulationen. Phoenix' Assistentin Maya etwa ist ein Medium, das Kontakt zu den Toten herstellen kann, im zweiten Spiel erhalten wir die Möglichkeit, psychische Barrieren von Personen zu erkennen, die wir dann durch den Einsatz passender Beweismittel zu überwinden versuchen – oder wir befragen die Puppe eines Bauchredners. Bemerkenswerterweise driftet Phoenix Wright trotz solcher Skurrilitäten nie ins Absurde ab und obschon wir viel mit Lesen beschäftigt sind, baut das Spiel mit einfachen Mitteln gekonnt Spannung auf. Präsentieren wir das passende Beweismittel, mit dem wir die Aussage des Zeugen zerfetzen, geschieht das mit einem Knall und dem berühmt-berüchtigen „Objection", also „Einspruch"-Ausruf. Wenn wir in die Enge geraten, weil der Staatsanwalt einen Zeugen präsentiert, der unsere schöne Theorie zum Wanken bringt, erklingt eine der berühmtesten Gänsehautmelodien aus der Geschichte der Adventures. Klar, hier erwartet uns kein preisgekrönter Orchester-Soundtrack, den man so auch in einem Hollywood-Blockbuster hören könnte, die simplen Tracks sind aber genau wie die einfache Optik würdevoll gealtert. Die Steuerung geht auch ohne Stylus wunderbar von der Hand.

Oft logisch, aber nicht immer

In den meisten Fällen ist der Aufbau der Fälle sinnvoll, allerdings handelt es sich bei Phoenix Wright um beinahe komplett lineare Spiele. Manchmal ist nicht ganz klar, welches Beweismittel nun präsentiert werden sollte – die meiste Zeit schreiten die Fälle aber logisch und sehr spannend voran. Vor gewissen Klischees ist auch Phoenix Wright nicht gefeit, etwa die alte Amnesienummer, und dass es fast immer nur um Mord geht, nutzt sich im Verlauf der drei Spiele ein wenig ab. Die Zweit- und Drittverwertung von Schauplätzen (Gerichtssaal, Besuchszimmer in der Haftanstalt, Phoenix' Büro) ist bedauerlich, aber nicht ungemein störend. Insgesamt liefert die Ace Attorney Trilogy Adventure-Freunden, denen Danganronpa und die Zero-Escape-Reihe zu düster sind, richtig gute Unterhaltung mit schrägen Figuren, die schnell ans Herz wachsen. Ob wir auch Wrights Nachfolger Apollo Justice bald in einer Capcom-Spielesammlung treffen? Schön wär's!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„Adventures sind langweilig? Einspruch! Phoenix Wrights Abenteuer sind klasse."

Die Anwalt-Adventures gehören zu meinen liebsten Spielen auf dem Nintendo DS. Genau wie bei den Krimi-Klassikern von Sir Arthur Conan Doyle und Agatha Christie steht einem erneuten Konsum nichts im Wege, sobald man vergessen hat, wie der Fall aufgeklärt wurde. Nicht nur deshalb habe ich mich sehr auf die Trilogie gefreut! Ein paar Details wusste ich zwar noch, aber Spaß hat mir das Dasein als Anwalt dennoch auch beim zweiten Mal bereitet. Zwar sind die drei Spiele seit einiger Zeit auch auf Smartphones und Tablets erhältlich, aber es gibt sicher trotzdem einige Spieler, die bislang noch keinen Kontakt mit Phoenix geknüpft haben. Traut euch, es lohnt sich – zumindest, wenn ihr kein Problem mit streng linearen Storys habt. Für jüngere Kinder ist Phoenix Wright trotz der Altersfreigabe übrigens nichts, unter anderem wegen der Mordthematik (auch wenn es keinesfalls blutrünstig zugeht) und der zunehmenden Komplexität der Fälle.

Infos

Termin:	09. April 2019
Sprache/Text:	–/Englisch (Deutsch nach Patch)
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	29,99 Euro

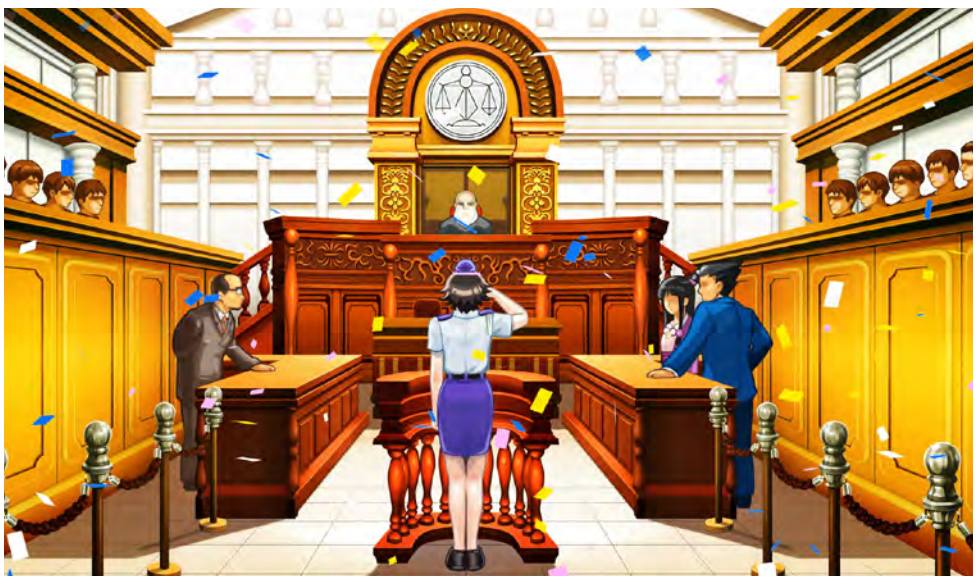
Pro & Contra

- ✚ Viele liebenswerte, schräge Figuren
- ✚ Jede Menge spannende Fälle
- ✚ Simple, aber schöne Optik (nun in HD) und gelungener Sound
- ✚ Freies Speichern möglich
- ✚ Humorvoll, aber nie zu albern
- ✚ Guter Spielfluss
- ✚ Sympathischer Held
- ✚ Fälle bauen teilweise aufeinander auf
- ✚ Mit deutschen Texten – wenn auch erst nach dem Patch im August
- ✚ Stolzer Umfang ...
- ➖ ... aber sehr linear, deshalb geringer Wiederspielwert
- ➖ Ein paar unlogische Momente
- ➖ Nicht vertont, Story wird in Standbildern inszeniert
- ➖ Wenig Gameplay-Unterschiede innerhalb der drei Titel
- ➖ Keinerlei Bonus oder Neuerungen für Kenner der Original-Spiele

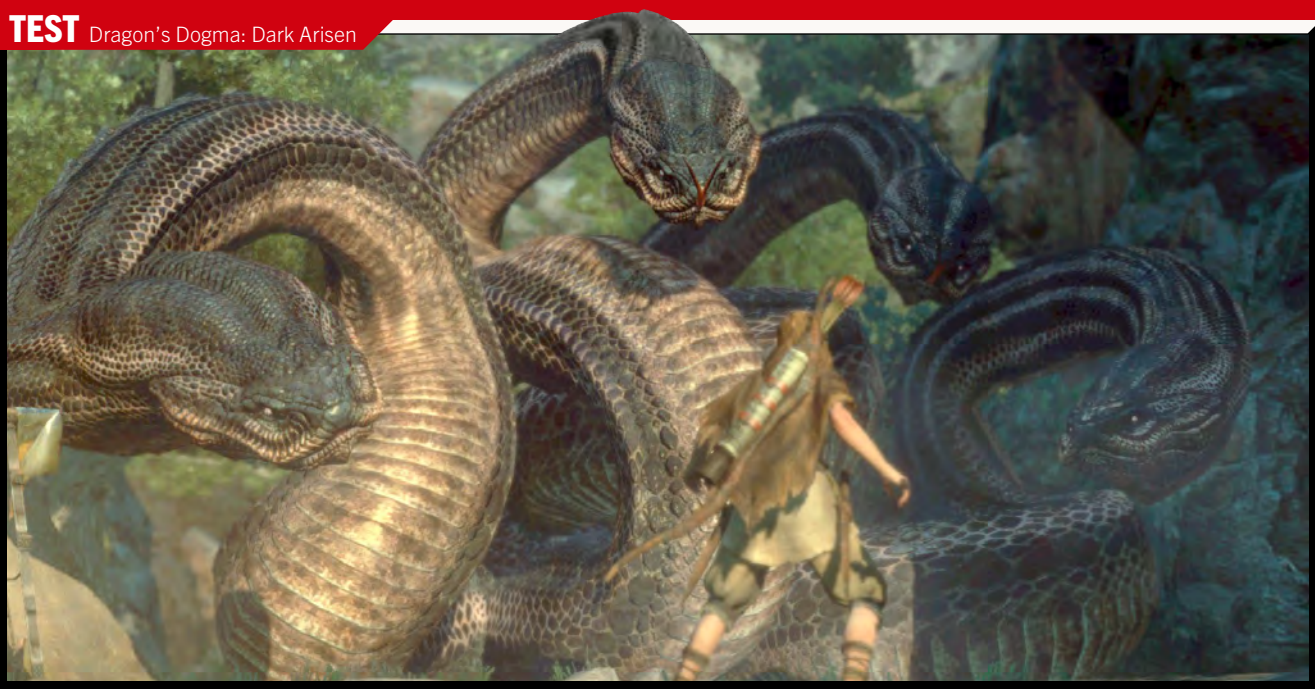
Wertung

8/10

„Lineare, spannende Adventure-Trilogie mit sympathischen Figuren und einfacher Technik."



Glückwunsch! Das Ziel ist der Freispruch eures Mandanten nach der Verhandlung. Alternative Enden gibt es nicht – Phoenix Wrights Abenteuer verlaufen fast die ganze Zeit über streng linear.



DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Nur als Download erhältlich!

Switch

Action-Rollenspiel Bereits vor sieben Jahren erschien das Rollenspiel Dragon's Dogma. Nun bringt Capcom den Titel auf die Nintendo Switch. Was kann die Portierung?

Im Jahre 2012 erschien Dragon's Dogma für die Xbox 360 und Playstation 3. Nun kommen auch endlich Nintendo-Switch-Spieler in den Genuss des Action-Rollenspiels. Dabei handelt es sich um die Dark-Arisen-Version, die alle ursprünglich veröffentlichen DLCs beinhaltet. Doch wie gut schlägt sich das Gesamtpaket nun auf der Switch?

Vielfältige Klassenwahl

Das Rollenspiel beginnt klassisch mit der Erstellung eines Charakters, der sich in seiner Heimatstadt wiederfindet. Diese wird kurz nach dem Start von einem Drachen angegriffen, der eurem Protagonisten nebenbei noch sein Herz herausreißt. Das ist jedoch noch nicht das Ende, denn euer Held überlebt und fortan besteht euer Ziel darin, das Herz von der Bestie zurückzuholen. Bevor es aber so weit kommt, müsst ihr gute Ausrüstung sammeln und stärker werden. So beginnt euer Abenteuer und ihr wählt aus einer von drei Klassen. Der Kämpfer greift ganz klassisch zu Schwert und Schild, der Magier nutzt effektreich Zaubersprüche oder heilt Kameraden und der Streicher ist für den Fernkampf zuständig. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr zudem Zugriff auf fortgeschrittene und Hybrid-Klassen, die für mehr Spieltiefe sorgen. Außerdem könnt ihr in Dragon's Dogma jederzeit eure Klasse wechseln, wodurch mehr Abwechslung in die Sache kommt. Dabei spielen sich alle Klassen unterschiedlich und vertreten im Kampf eine andere Rolle. Apropos Kampf: Die Gefechte sind jederzeit fordernd und zum größten Teil unterhaltsam. Dazu tragen das großartige Trefferfeedback bei, aber auch die kluge KI der Gegner. Denn die Feinde versuchen euch zu flankieren, rufen nach Hilfe oder bereiten Hinterhalte für euch vor. Für noch mehr Spannung sorgen die (Zwischen-)Bosse wie zum Beispiel Zyklopen, Greifen, Chimären und weitere Fabelwesen. Auf die großen Gegner

Auf große Gegner könnt ihr klettern, um an die Schwachstellen der Monster zu gelangen. Bei einem Zyklopen ist es natürlich das Auge.

Die Spielwelt bietet optisch nur wenig Abwechslung und ist auch nicht besonders prall gefüllt. Trotzdem macht es Spaß, die Welt zu erforschen.

könnt ihr zudem klettern, um ihre Schwachstellen in Angriff zu nehmen. Das sieht nicht nur spektakulär aus, es macht auch unfassbar viel Spaß. Zudem lassen diese Gegner seltene Materialien fallen, mit denen ihr eure Ausrüstung verbessert oder Heiltränke braut.

Drei Vasallen und ein Held

Alleine seid ihr im Kampf jedoch nie. Es stehen euch immer bis zu drei Begleiter zur Seite, die sogenannten Vasallen. Einem Mitstreiter, eurem Hauptvasallen, dürft ihr selbst einen Namen geben und ihm eine Klasse zuteilen, die anderen beiden „leiht" ihr euch aus dem Rift. In dieser Zwischendimension steht euch eine große Auswahl an Verbündeten zur Verfügung. Allerdings solltet ihr die beiden Aushilfen regelmäßig austauschen, denn die Hilfsvasallen steigen nicht im Level auf. Sofern ihr eine Online-Verbindung habt, könnt ihr euren Hauptvasallen auch anderen Spielern zur Verfügung stellen. Dadurch erscheint er bei anderen Spielern als Auswahlmöglichkeit im Rift, bleibt uns gleichzeitig aber weiterhin als Mitstreiter erhalten. Für seine Hilfe erhält euer Vasall zusätzliche Erfahrungspunkte und bringt eventuell auch einige Gegenstände mit.

Im Kampf stellen sich eure Gefährten ziemlich klug an. Sie nutzen die richtigen Zauber, tragen gefallene Vasallen zu euch, damit ihr sie wiederbeleben könnt, und geben euch Tipps zu aktuellen Quests. Daher fühlt ihr euch während der Erkundung der offenen Welt selten einsam. Die Spielwelt wirkt nämlich oft leer und hält auch nicht in Sachen Abwechslung und Größe mit der Konkurrenz mit. Auch die Quests sind nicht spannend oder gut erzählt, sondern dienen eher als Mittel zum Zweck. Selbiges gilt auch für die Hauptstory, die kurz nach dem Start komplett den Faden verliert. Jedoch wartet das eigentliche Abenteuer auf dem Weg zu den Quest-Zielen. Denn der Reiz von Dragon's Dogma ergibt sich durch die Herausforderung, die Welt zu erkunden. Eine Schnellreisefunktion gibt es nämlich nicht und zudem ist die Karte zu Beginn verdeckt. Ein weit entferntes Ziel zu erreichen, kann daher einiges an Zeit in Anspruch nehmen, was aber im Zusammenhang mit dem fordernden Schwierigkeitsgrad eine einprägsame Erfahrung ist. Daher sollte jede Reise gut durchdacht werden und ihr müsst genügend Hilfsmittel einstecken. Vor allem solltet ihr darauf achten, genug Öl für eure Lampe dabei zu haben, denn in der Nacht wird es so richtig finster.

Durch die vielen Reisen lernt man die Spielwelt gut kennen: Die Orte und Wege bleiben im Gedächtnis, wodurch die Karte immer weniger gebraucht wird. Nichtsdestotrotz kann dies anfangs auch für etwas Frust sorgen, wenn man viel Zeit damit verliert, unnötig herumzuirren. Ebenso sind einige der Quests nicht gut beschrieben und die Lösungen liegen nicht direkt auf der Hand. Dadurch fühlt man sich trotz Vasallen schon mal allein gelassen. Auch sind ein paar Aufgaben zu Beginn des Spiels deutlich zu schwer für die aktuelle Charakterstufe. Nach einem langen Marsch nur auf Gegner zu treffen, die eindeutig zu stark für einen sind, kann dann schon mal nerven.

Spieldauer und Technik

Wer nur der Hauptgeschichte folgt, wird nach knappen 20 Stunden bereits den Abspann zu Gesicht bekommen. Mit den vielen Nebenaufgaben und der Erkundung der Welt kann die Spielzeit aber locker verdoppelt werden. Wem das dann immer noch nicht reicht, der kann die Finstergram-Insel besuchen. Diese ist Teil der Dark-Arisen-Erweiterung und bietet, neben einer Handvoll neuer Gegner, vor allem Herausforderungen für Charaktere mit hohem Level.

Auf technischer Ebene kann das Rollenspiel nicht voll und ganz überzeugen. Die Grafik lässt sich durchaus sehen und die Bildrate bleibt über weite Strecken konstant. Vor allem aber die späten Pop-Ins fallen negativ auf. Charaktere tauchen zum Teil erst auf, wenn ihr direkt vor ihnen steht. Dieses Problem tritt jedoch zum Glück nicht bei Gegnern auf. Im Handheld-Modus fällt diese Beeinträchtigung weniger stark auf und insgesamt stört es nicht den Spielspaß, sollte aber nicht unerwähnt bleiben. Ebenso ist der Titel nicht komplett fehlerfrei. Mehr als einmal sind wir durch den Erdboden gefallen oder liefen auf einmal eine unsichtbare Treppe hinauf. Immerhin zwangen uns die Fehler nicht zu einem Neustart, sondern erübrigten sich nach kurzer Zeit wieder. Trotz seiner Problemchen überwiegen bei Dragon's Dogma: Dark Arisen die Stärken, wie die spannenden und vielfältigen Kämpfe, das innovative Vasallensystem sowie die abwechslungsreichen Charakterklassen.

Jan Dangschat

MEINUNG
Jan Dangschat

„Wer ein Action-Rollenspiel für die Switch sucht, wird mit Dragon's Dogma fündig"

Bereits 2012 konnte mich Dragon's Dogma überzeugen. Das Kampfsystem und die Abwechslung durch die verschiedenen Klassen waren sehr motivierend und sind es selbst heute noch. Im Zusammenspiel mit dem einzigartigen Vasallensystem, der klugen KI und dem fordernden Schwierigkeitsgrad handelt es sich um ein gelungenes Action-Rollenspiel. Durch den Mangel einer Schnellreisefunktion sind die Wege zu Aufgabenzielen richtige Abenteuer und bleiben deutlich länger im Gedächtnis. Wer über die technischen Schwächen hinwegsehen und auf eine interessante Geschichte verzichten kann, sollte einen Blick auf Dragon's Dogma werfen.

Infos

Termin:	23. April 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	29,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gelungenes Kampfsystem
- ✚ Verschiedene Klassen sorgen für Abwechslung
- ✚ Innovatives Vasallensystem
- ✚ Fordernde Gegner
- ✚ Kluge Vasallen-KI
- ✚ Lange Spieldauer
- ➖ Pop-Ins und Bugs stören
- ➖ Welt fühlt sich leer an
- ➖ Quest-Beschreibungen teils unklar

Wertung

8/10

„Fordernde Rollenspiel-Kost mit spannenden Kämpfen für die Nintendo Switch"

Die Goblins sind relativ schwache Gegner, jedoch bereiten sie gerne Hinterhalte vor und greifen euch in großen Gruppen an.

Als Magier solltet ihr euch nicht direkt ins Kampfgetümmel begeben, stattdessen sind Angriffe aus der Ferne die bessere Wahl.

Alle Gruppenmitglieder in Final Fantasy X HD sind einzigartig und tragen sowohl im Kampf als auch in den Dialogen relevante Facetten bei.

Switch

FINAL FANTASY X X-2 HD REMASTER

Rollenspiele Nach PS3, PS4 und PC stößt nun auch die Nintendo Switch als weitere Plattform dazu, auf der Rollenspieler in die HD-Varianten von Final Fantasy X und X-2 eintauchen können.

Während Final Fantasy VII Squares berühmte Rollenspielreihe ins 3D-Zeitalter hob und inzwischen sogar nach über 22 Jahren erstmals auf einer Nintendo-Konsole spielbar ist, stellte auch Final Fantasy X einen wichtigen Meilenstein in der Historie von Final Fantasy dar. Denn im zehnten Teil waren die Charaktere erstmals vertont und verfügten über – zugegebenermaßen sehr rudimentäre – Gesichtsanimationen. Was inzwischen eine absolute Selbstverständlichkeit bei hochwertig produzierten Spielen ist, war anno 2002 noch eine große Sache für Fans der Rollenspielserie. Entsprechend legten die Entwickler zwei Jahre später im direkten Nachfolger Final Fantasy X-2 in Sachen Animationen noch eine Schippe drauf, was man auch noch heute bei den beiden HD-Remaster-Fassungen der Spiele im Vergleich merkt.

Gute, aber nicht ideale Umsetzung für die Switch

Die Neuauflagen warten wie schon auf PS3, PS4 und PC neben einer durchaus ansehnlichen Grafik unter anderem mit zusätzlichen Spielinhalten (wie einer Pokémon-ähnlichen Monstersammelfunktion in FF X-2 HD) auf, die ursprünglich nur Teil der japanexklusiven International-Fassungen der RPGs waren. Außerdem könnt ihr jederzeit zwischen dem Original-Soundtrack und einer neu orchestrierten Fassung umherschalten und habt im Handheldbetrieb der Switch per Touchscreen Zugriff auf kleinere Komfortfunktionen. Aus irgendwelchen Gründen haben die Entwickler jedoch auf einige sehr praktische Features bei der Switch-Umsetzung verzichtet, die in der PC-Fassung des HD-Pakets enthalten sind. Da wäre zum einen die fehlende Auto-Speicherfunktion, wodurch ihr wie im Original an die mitunter recht seltenen Speicherpunkte angewiesen seid. Noch nerviger ist der Verzicht auf die Beschleunigungsfunktion, die vor allem in den langatmigen Rundenkämpfen dem Spielfluss gutgetan hätte. Von diesen seltsamen Versäumnissen abgesehen macht die Umsetzung der beiden Fantasy-Abenteuer auf der Switch eine gute Figur und bewegt sich grafisch zwischen den Versionen auf PS3 und PS4.

Großes Paket

Liebhaber der Originale, die bisher keine der anderen Remaster-

Die Kämpfe laufen in Final Fantasy X HD strikt rundenbasiert ab. Leider fehlt im Switch-Remaster eine Beschleunigungsfunktion, anders als am PC.

Um eure Charaktere in Final Fantasy X HD weiterzuentwickeln, schaltet ihr stückweise neue Knotenpunkte auf dem Sphärobrett frei, um so etwa Attribute zu steigern.

In Final Fantasy X-2 HD lenkt ihr die Geschicke des kessen Frauentrios Rikku, Yuna und Paine (von links). Zudem könnt ihr auch gefangene Monster im Kampf nutzen.

Eine Besonderheit von Final Fantasy X-2 HD ist der Kostümwechsel, durch den eure Streiterinnen mitten im Kampf ihre Klasse wechseln können.

Umsetzungen haben oder einfach nur auf der Switch noch mal ranmöchten, können also bedenkenlos zugreifen – sofern sie sich mit dem saftigen Preis anfreunden können. Aber auch alljene, die Final Fantasy X und X-2 noch nie gespielt haben, sollten dieses umfangreiche Rollenspiel-Paket nicht links liegen lassen. Auch wenn manche Aspekte von Final Fantasy X wie die von Trial and Error durchzogenen Schreinrätsel nicht so gut gealtert sind, zählt der zehnte Teil auch heute noch zu den Highlights der Reihe. Die emotionale, melancholische Geschichte über Leid, Selbstaufopferung und Hoffnung hat nach wie vor Bestand und die Charaktere rund um den unfreiwilligen Zeitreisenden Tidus und die herzensgute Beschwörerin Yuna sind einprägsam und sympathisch. Außerdem bietet das Spährobrett eine interessante und ungewöhnliche Art der Charakterentwicklung mit viel Spieltiefe, und wer will, kann sich abseits der Haupthandlung Dutzende von Stunden mit fesselnden Nebenaufgaben wie dem Blitzball-Minispiel, der Monsterfarm oder der Herstellung der mächtigen Ultima-Waffen befassen. Davon abgesehen erwarten euch klassische rundenbasierte Kämpfe, die auf ein Stein-Schere-Papier-Prinzip bei Stärken und Schwächen der Partymitglieder gegen die Monster setzen, während ihr die recht linear aufgebaute Spielwelt erkundet.

Kleider machen Leute

Final Fantasy X-2 baut seine Handlung zwar direkt auf den Ereignissen des zehnten Teils auf, schlägt aber ansonsten in beinahe jeder Hinsicht neue Wege ein. Die lineare Handlungsstruktur weicht einem missionsbasierten Spielablauf, bei dem die drei Protagonistinnen Yuna, Rikku und Paine die bekannte Welt Spira mit ihrem Luftschiff bereisen und sich als Schatzjägerinnen verdingen. Die Handlung ist heiterer, unbeschwerter aber auch insgesamt seichter als im direkten Vorgänger. Gekämpft wird wie in früheren Final-Fantasy-Spielen vor FF X wieder mit einem ATB-System, wobei die Fähigkeiten eurer drei Heldinnen von ihren Outfits abhängen. Denn abhängig davon, welchen sogenannten Kostümsphäroiden Yuna und Co. gerade ausrüsten, ergeben sich ihre Charakterklasse und die dazugehörigen Aktionsmöglichkeiten. Diese Kostüme wechseln die Damen auf Befehl mitten im Kampf, wodurch die Auseinandersetzungen viel Dynamik bieten. Auch wenn Final Fantasy X-2 den schwächeren Part des Remaster-Pakets darstellt, überzeugt es immer noch mit frischen Ideen, die einigen klassischen Final-Fantasy-Konzepten Esprit verschaffen.

Viktor Eippert

Als Medium ist die fromme Yuna die Einzige in der Heldengruppe, die die mächtigen Bestia wie Ifrit hier beschwören kann.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Trotz ein paar Mankos eine gute HD-Umsetzung von zwei immer noch sehr spielenswerten Rollenspiel-Schwergewichten“

Bis heute zählt Final Fantasy X zu meinen liebsten Teilen von Squares Rollenspielreihe, auch wenn mir beim erneuten Durchgang auf der Switch bewusst geworden ist, das inzwischen nicht alle Aspekte des emotionalen Abenteuers ganz so gut sind wie einst auf der Playstation 2. Speziell eine Beschleunigungsfunktion für die Kampfanimationen habe ich bitterlich vermisst, zumal viele der Auseinandersetzungen mit normalen Monstern immer auf das Gleiche hinauslaufen. Trotz der steifen Animationen war es ein schönes Erlebnis, erneut mit Tidus, Yuna, Auron und den anderen die Pilgerreise durch Spira anzutreten und mitzuerleben, wie sie mit den schweren Situationen im Lauf der Geschichte umgehen und daran wachsen. Final Fantasy X-2 fasziniert mich derweil wie schon im Original mit seinen interessanten Spielmechaniken. Sofern ihr auf der Switch in die Reihe einsteigen möchtet, empfehle ich euch diesen Doppelpack. Denn auch wenn FF VII und FF IX tolle Spiele sind, merkt man ihnen ihr Alter viel stärker an.

Infos

Termin:	16. April 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix/Virtous
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Emotionale Handlung (Final Fantasy X)
- ✚ Einprägsame, interessante Charaktere
- ✚ Technisch saubere Switch-Umsetzung
- ✚ Dynamische Kämpfe durch Kostümwechsel (FF X-2)
- ✚ Viele motivierende Nebenbeschäftigungen
- ➖ Wichtige Komfortfunktionen fehlen
- ➖ Manche Spielaspekte sind schlecht gealtert
- ➖ Mitunter sehr steife Charakteranimationen

Wertung

8/10

„Ein gelungenes, wenn auch nicht ideales HD-Remaster zweier toller Spiele“

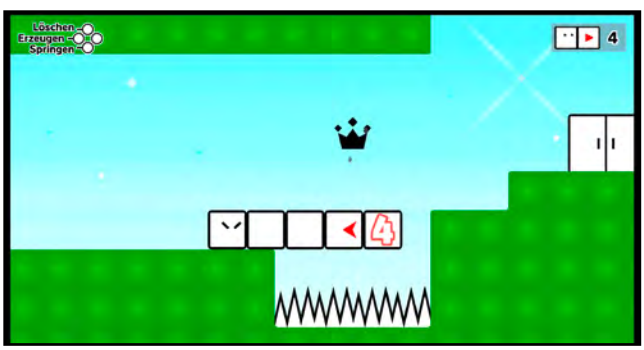
BOXBOY! + BOXGIRL!

Puzzlespiel Boxboy ist zurück und hat seine optisch äußerst ähnliche Freundin Boxgirl mit im Schlepptau. Wir haben uns durch ihr brandneues Switch-Abenteuer geschlagen und hatten viel Spaß.

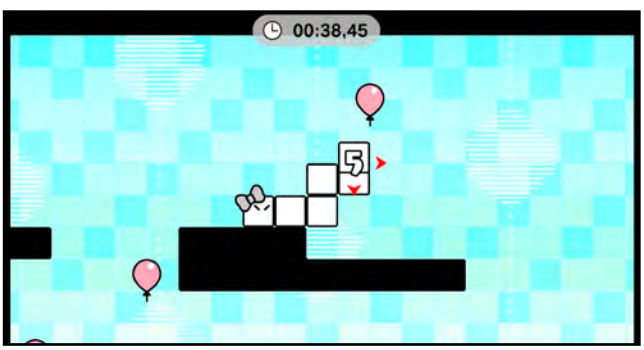
Nach drei 3DS-Spielen und einer Japan-exklusiven Sammelbox der drei Games inklusive einer Amiibo-Figur wagen Entwickler HAL Laboratory Inc. und Publisher Nintendo über zwei Jahre nach Release des letzten Ablegers Bye-Bye Boxboy! erstmals den Sprung auf eine neue Plattform, nämlich die Switch. Das bringt zwar eine hoch auflösende Grafik und somit mehr Details mit sich, die Spielwelt ist aber auch bei Boxboy! + Boxgirl! minimalistisch und auf das für das Gameplay wesentliche beschränkt. Das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch, wie wir in vielen spaßigen Spielstunden selbst erleben durften.

Box um Box

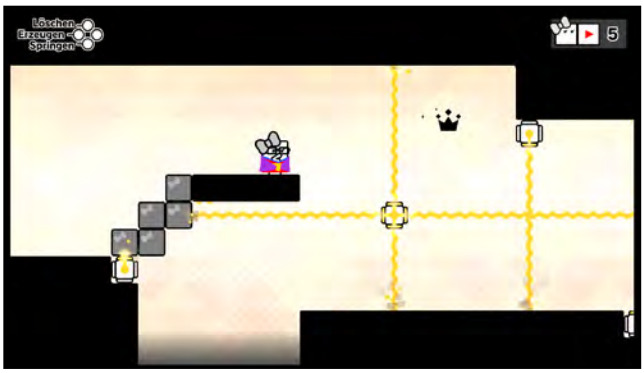
Der Held des Spiels ist eine kleine quadratische Kiste mit zwei Punkten als Augen, zwei Strichen als Beinen und hört auf den Namen Qbby. Als zweite Protagonistin tritt Qucy ins Geschehen, optisch unterscheidet sie sich von ihrem Partner durch Wimpern und eine Schleife am Kopf, beide verfügen über die exakt gleichen Fähigkeiten. Qbby und Qucy können nämlich aus dem Nichts nützliche Blöcke erschaffen und aneinanderreihen, um beispielsweise eine Treppe zu bauen, Abgründe zu überwinden, zu klettern, Gefahren wie Laser abzuwehren, Schalter zu aktivieren und vieles mehr. Die maximale Anzahl an Blöcken ist stets begrenzt und unterscheidet sich von Level zu Level, zudem verschwindet eine Reihe von Blöcken sofort, sobald ihr eine neue erschafft. Auf diese Weise rätselt und puzzlet ihr euch durch eine große Anzahl von Levels in zahlreichen Welten, eine Prise Jump & Run ist ebenfalls Teil des Geschehens. Im Laufe des Spiels bekommt ihr es immer und immer wieder mit neuen Herausforderungen und auch Fähigkeiten zu tun, sodass das eigentlich extrem simple Spielprinzip niemals eintönig wird und sich immer wieder etwas wandelt. Bei eurem Abenteuer verdient ihr Marken, die ihr im Shop für hilfreiche Items, witzige Comics, Musikstücke, neue Levels des Ballonherausforderungsmodus sowie Accessoires und Kostüme ausgeben dürft. Mit letzteren beiden gestaltet ihr eure Spielfiguren optisch auf knuffige, charmante



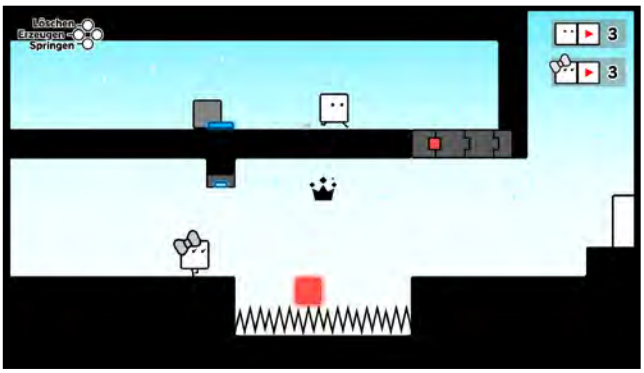
Mit der Fähigkeit, aus dem Nichts quadratische Kisten bestimmter Anzahl zu erzeugen und aneinanderzureihen, überwindet ihr allerlei Hindernisse und Gefahren.



Im Ballonherausforderungsmodus müsst ihr in freischaltbaren Levels jeweils zehn Ballons so schnell wie möglich zum Platzen bringen. Beeilt euch, die Zeit läuft!



Damit das im Grunde sehr simple Spielprinzip auf Dauer nicht langweilig wird, kommen immer wieder neue Gameplay-Elemente dazu. Das sorgt für Abwechslung.



Im kooperativen Mehrspieler-Modus müsst ihr euch abstimmen und zusammenarbeiten, um ans Ziel zu gelangen und unterwegs alle Kronen einzusammeln.

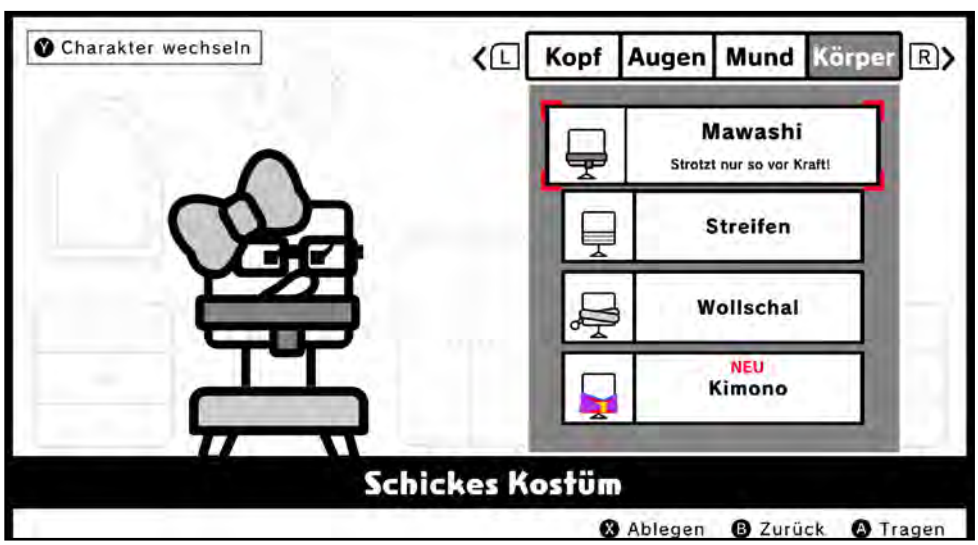
und witzige Art und Weise nach euren Vorstellung, auf das Spiel selbst hat das aber darüber hinaus keinen Einfluss.

Koop par excellence

Neben dem normalen Einzelspielermodus und dem bereits kurz erwähnten Ballonherausforderungsmodus, bei dem ihr in unterschiedlichen Levels so schnell wie möglich zehn Ballons zerplatzen müsst, bietet Boxboy! + Boxgirl! auch einen kooperativen Mehrspieler-Modus für maximal zwei menschliche Spieler. Bei diesem übernehmt ihr die Kontrolle über Block-Papa und Block-Mama, die Qbby und Qucy äußerlich zum Verwechseln ähnlich sehen. Die Levels unterscheiden sich von denen des Einzelspielermodus, sind auch im Multiplayer zahlreich und vor allem: Sie sind von Grund auf für das kooperative Spielen ausgelegt! Das heißt, hier müsst ihr für den Erfolg richtig gut und aufeinander abgestimmt zusammenarbeiten. Mal lauft ihr voneinander getrennte Pfade ab und schaltet euch gegenseitig den Weg frei, mal müsst ihr aufeinander hüpfen, um hoch gelegene Stellen zu erreichen und überhaupt müsst ihr eure Block-Konstrukte in allen Koop-Levels aufeinander abstimmen. Denn, und das gilt für den Multiplayer gleichermaßen wie für den Singleplayer, je weniger Blöcke ihr für den Levelabschluss benötigt, desto höher fällt eure Belohnung mit Marken aus. Genau so sieht ein durchdachter Koop-Mehrspieler-Modus aus – für Yoshi's Crafted World hätte sich Nintendo hier gerne ein Beispiel nehmen dürften.

Was ruckelt denn da?

Die bereits erwähnte extrem simple und minimalistische Grafik lässt ein technisches Problem von Boxboy! + Boxgirl! nur schwer begreifen: Das Spiel ruckelt immer wieder mal. Im Singleplayer ist das nur alle paar Levels der Fall, im Multiplayer aber häufiger. Vor allem dann, wenn neben den beiden umherspringenden Spielfiguren noch mehr Bewegung auf dem Bildschirm stattfindet, beispielsweise durch rotierende Elemente oder sich bewegende Stacheln. Das nervt und darf bei einer solch simplen Optik einfach nicht passieren, da ist die Switch zu ganz anderer Grafik ruckelfrei im Stande. Davon abgesehen, überzeugen auf technischer Seite eine simple, eingängige und von Problemen verschonte Steuerung sowie ein minimalistischer, stimmiger Sound. Der ergibt zusammen mit der ebenfalls minimalistischen Grafik ein stimmiges Gesamtbild. Eine Demo des Spiels ist im eShop der Switch verfügbar, diese Möglichkeit solltet ihr wahrnehmen, wenn ihr bisher noch keinen Kontakt mit der Boxboy-Serie hattet. Trotz der kleineren technischen Probleme und des relativ niedrigen Spielanspruchs ist Boxboy! + Boxgirl! ein tolles Puzzlespiel mit niedlichen Protagonisten und einem starken Koop-Multiplayer. ■ **Johannes Gehrling**



Die gegen gesammelte und verdiente Marken freischaltbaren Kostüme sind meist witzig und immer knuffig. Herzallerliebst!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Im Prinzip wie Snipperclips, nur simpler und mit minimalistischer Grafik."

Man nehme Snipperclips, entferne den Großteil der Grafik und beschränke sich beim Gameplay auf ein Kernelement und voilà – es kommt Boxboy! + Boxgirl! dabei heraus! Lasst euch von der minimalistischen Optik nicht täuschen, das Spiel bietet ordentlich Inhalt und Abwechslung, wenn auch bei einem eher niedrigen bis maximal mittelmäßigen spielerischen Anspruch. Mehr Spaß als zunächst erwartet haben mir die teils absurden, aber stets knuffig-witzigen Kostüme und Accessoires bereitet und der Koop-Multiplayer ist wirklich toll und durchdacht. So hätte ich mir das schon bei Yoshi's Crafted World gewünscht. Für den schmalen Preis von rund zehn Euro macht man wirklich nichts falsch und im Zweifel hilft auch die Demoversion im eShop bei der Kaufentscheidung.

Infos

Termin:	26. April 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory Inc.
Preis:	9,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Simples, aber spaßiges Spielprinzip
- ✚ Durchdachter Koop-Modus
- ✚ Großer Spielumfang zum kleinen Preis
- ✚ Immer wieder neue Gameplay-Elemente
- ✚ Motivierende Sammelgegenstände im Shop
- ➖ Gelegentliches Ruckeln trotz einfachster Grafik
- ➖ Großteils sehr einfach

Wertung

8/10

„Simpler Spielspaß, toller Multiplayer-Koop, schmaler Preis: Das hat uns überzeugt."

Geschicklichkeit Der bereits vierte Nintendo-Labo-Streich ist da und bringt etwas auf die Switch, was man dort bisher noch nicht gesehen hat: Virtual Reality!

Switch

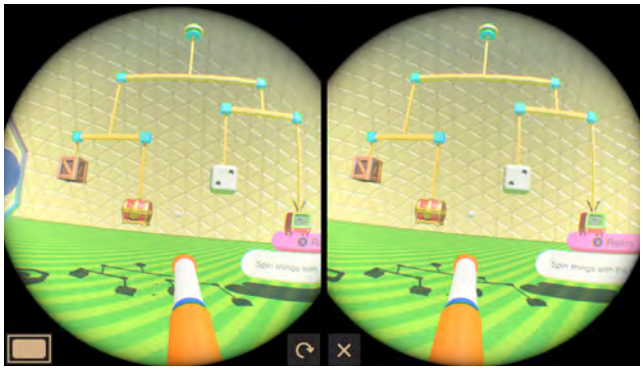
Nintendo macht VR! Nach Robo-Anzügen, lustigen kleinen Spielereien und einem Lenkrad bringt das inzwischen vierte Nintendo-Labo-Set Virtual Reality auf die Switch-Konsole. Ja, anders als bei der Hightech-Konkurrenz geht der Mario-Konzern quasi in genau die andere Richtung und setzt seinen Einstieg in die wundersame VR-Welt mithilfe von Pappkonstruktionen um. Nein, normal geht bei Nintendo offenbar nicht und das geht bei den diversen Zusatzbauteilen weiter, welche im Nintendo Labo: VR-Set enthalten sind. Da steckt nämlich nicht nur die VR-Brille drin, die im Grunde ein Karton mit zwei Linsen ist, in den das Switch-Tablet gesteckt wird. Also ungefähr so, wie man das von Google Cardboard sowie den diversen Plastikperipherien für Smartphones kennt. Zusätzlich stecken – und nein, das denken wir uns nicht aus – ein Vogel, ein Elefant, eine Kamera, ein sogenanntes Windpedal, die zwei Mini-Gerätschaften Windrad und Schnorchel und ein Blaster im Paket. Alle diese Gerätschaften werden unmittelbar vor das Gesicht gepappt, denn sie werden direkt an die VR-Brille angebaut. Wer keine Lust auf dermaßen ausgeprägten Kartonwahnsinn hat, hat aber Alternativen zum Komplettset für knapp 80 Euro. Für um die 40 Euro bekommt man das sogenannte Basisset, in dem nur die Brille und der Blaster enthalten sind. Die restlichen Teile lassen sich dann in zwei Erweiterungspaketen zu jeweils 20 Euro dazukaufen.

Bastellastige Vorbereitungen

Bevor gespielt werden kann, muss man erst einmal sein Bastelталent beweisen. Labo-typisch müssen alle Teile mithilfe von Pappteilen, Gummibändern, Signalstickern und Co. zusammengebaut werden. Die interaktiven Bauanleitungen sind wieder einmal hervorragend gelungen und gehen auf wirklich jeden Aspekt des Konstruktionsvorgangs ein. Außerdem darf man jederzeit ein extrem detailliertes digitales Modell des gerade aktuellen Projekts frei bewegen und mit dem realen Gegenstück abgleichen. Hinzu kommt der nette Humor der Anleitungstexte. So weit, so gut, doch der Bauprozess an sich nimmt erneut jede Menge Zeit in Anspruch. Um alle im Komplettset enthaltenen Einzelteile zusammenzusetzen, benötigt man gut und gerne fünf Stunden oder mehr. Wer schon bisher viel Labo-Kram gebastelt hat, mag hier inzwischen eine gewisse Ermüdung verspüren. Aber auch bei Erstbauern könnte der Prozess nach den vergleichsweise vergnüglichen ersten Stunden seinen Reiz verlieren. Bei Eltern, die gemeinsam mit ihren Kindern basteln, ist davon auszugehen, dass die Jungs und Mädels irgendwann das Interesse verlieren und Papa oder Mama alleine weiterbasteln müssen.

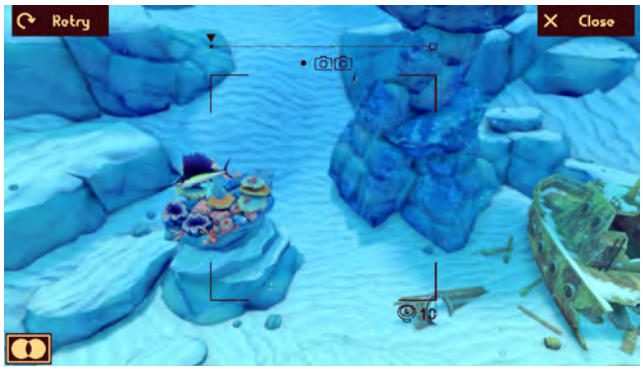
Aus der Kartonagenfabrik

Einmal zusammengebaut, fällt die wieder einmal hohe Qualität der Pappmodelle auf. Klar, es ist nur Karton, aber sollte man nicht gerade einen hyperaktiven Jüngling mit nassen Händen und unkontrollierbarem Zerreißreflex zu



So sieht das Bild der Switch aus, wenn sie im VR-Dock steckt. Die Auflösung ist durch die Bildschirmteilung entsprechend gering.

Diese Blume haben wir selbst mithilfe unseres Rüssels gebastelt. Dazu an dieser Stelle besser keine weiteren Kommentare.



In einem der Kamera-Minispiele erforschen wir ein Unterwassergebiet und fotografieren bestimmte Objekte und Fische. Das ist simpel, macht aber durchaus Spaß.

Die Aufbauanleitungen sind charmant geschrieben und überaus hilfreich umgesetzt. Jederzeit können wir das aktuelle Objekt fast völlig frei im Raum bewegen.

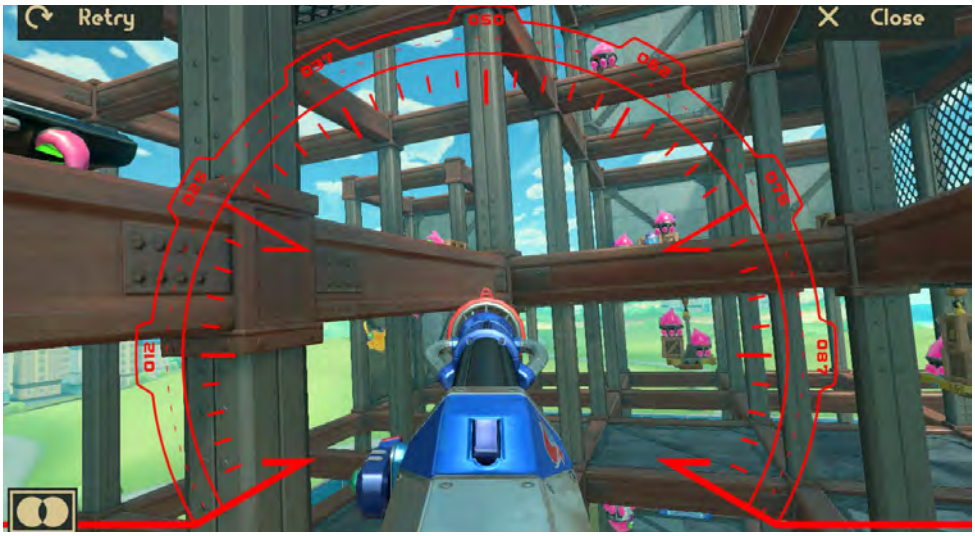
Hause haben, so dürften die verschiedenen Einzelteile durchaus für lange Zeit ihren Dienst tun. Die Handhabung ist zudem denkbar einfach. Die Switch selbst wandert grundsätzlich immer in die VR-Brille, die Joy-Cons je nach Papp-Peripherie in spezielle Taschen an verschiedenen Punkten an den Geräten. Bei der Kamera etwa fungieren sie als Auslöser und Mittelteil des Objektivs, beim Vogel als Schnabel und beim Elefanten als zwei Teile des Rüssels.

Von Elefanten und Vögeln

Jedes Gerät wird für eine bis zwei Anwendungen genutzt. Keine davon beschäftigt einen für lange Zeit, doch alle machen sie durchaus Laune. Mit dem Vogel erforschen wir eine kleine Insel, sammeln Obst und andere Nahrungsmittel und füttern damit über das Eiland verteilte andere Vögel. Geflogen wird, indem wir mit den Flügeln des Vogels flattern, was lediglich erfordert, dass wir zwei Hebel an der Seite der Brille betätigen. Um zu steuern, gucken wir uns einfach um und fliegen dann in die entsprechende Richtung. Wer will, kann zudem Windpedal und Windrad für zusätzliche Moves nutzen. Alternativ können wir den Vogel in einer Art Rundkursrennen steuern, in dem wir versuchen, unseren eigenen Highscore zu unterbieten. Der Elefant hingegen wird für ein Minispiel genutzt, in dem wir frei im Raum schwebende Objekte nutzen, um eine Kugel vom Start zum Ziel zu befördern. Ein wenig erinnert das an eine Rube-Goldberg-Maschine. Dazu halten wir den „Rüssel“ einfach fest, drücken einen Papier-Trigger, um Sachen aufzuheben, und ordnen sie mit dieser Art virtuellem Arm frei an. Das funktioniert erstaunlich gut und dank eines ordentlichen Umfanges mit vielen Levels kann man hier durchaus ein wenig Zeit verbringen. Allerdings stört es etwas, dass der Rüssel fest am Kopf verbaut ist, denn manchmal ist der Bewegungsradius in Relation zu dem, was manche Aufgaben von uns verlangen, etwas zu gering. Vielleicht sogar noch interessanter ist die zweite Verwendungsart des Elefanten. Ähnlich wie in Sonys Kreativspiel Dream, aber natürlich mit viel weniger Funktionen, dürfen wir dort mit verschiedenen Stiften, Farben und Materialien frei Objekte in den Raum malen, mit Effekten versehen und sie anschließend bewundern. Für kreative Geister sehr reizvoll!

Fotos und auf Feinde schießen

Die Kamera erlaubt es, uns einerseits in einem virtuellen Unterwassergebiet im Meer und andererseits in einem kleinen Haus, in dem ein knuffiges kleines Wesen wohnt, umzusehen. Die putzige Kreatur und ihr Heim kennt man bereits aus anderen Labo-Sets! Hier geht es weniger um Geschicklichkeit denn um Beobachtungsgabe. So gilt es, bestimmte Fische oder Posen des Hausbewohners zu fotografieren, geheime Schätze zu entdecken oder das Verhalten der Kreatur mit allerlei unterschiedlichen Objekten zu beeinflussen. Anspruchsvoll ist das alles nicht, aber dennoch gehören diese Minispiele mit zu den interessantesten der Sammlung. Gerade der Unterwasserausflug bietet eine sehr beruhigende Atmosphäre und die Hauptaufgabe von VR, nämlich das Gefühl zu vermitteln, man befände sich in einer virtuellen Welt, kommt hier besonders gut rüber. Das Windpedal lässt genau eine Aktion zu: Draufsteigen! Daraufhin weht uns aufgrund der Bauart des Pedals ein leichter Windstoß entgegen, was jedoch hauptsächlich für ein eher belangloses Minispiel genutzt wird, in dem wir über herannahende Bälle springen, indem wir zutreten. Schlussendlich ist da noch der Blaster, mit dem wir verschiedene Levels in einer Art Lightgun-Shooter absolvieren. Wir ziehen den Vorderschaft zurück, woraufhin die Waffe einrastet und drücken dann den Abzug, sodass uns die Kartonknarre dank einiger smart verbauter Gummibänder ein sehr nettes haptisches Feedback durch den zurückschnellenden Kolben gibt. Drücken wir den Abzug, ohne vorher zu laden, können wir Gegner anvisieren und sie mit einem anschließenden geladenen Schuss ausschalten. Sogar ein paar Bosse harren in diesem Modus unser und die Steuerung ist sehr präzise – nett! Ebenfalls nett ist ein Minispiel für zwei Teilnehmer, bei dem wir abwechselnd die Blaster-Brille



Mit dem Blaster gehen wir auf Alienjagd. Bei allen Minispielen ist die Bewegungserkennung erstaunlich gut gelungen.

Das Windpedal-Minispiel gehört mit zu den simpelsten im Paket. Einfach auf das Pedal treten und springen – mehr wird hier nicht geboten. Für Zwischendurch taugt's.

Das Fliegen per Labo-Vogel ist simpel, macht aber Laune. Wer will, kann das Erlebnis in luftigen Höhen durch Windpedal und Windrad zusätzlich immersiv ergänzen.

tragen. Anschließend müssen wir Nilpferde in einem Wasserbecken mit gezielten Schüssen füttern, sodass sie in unseren Teil des Gewässers kommen. Wer am Ende mehr Tiere angelockt hat, gewinnt.

Sonst noch was?

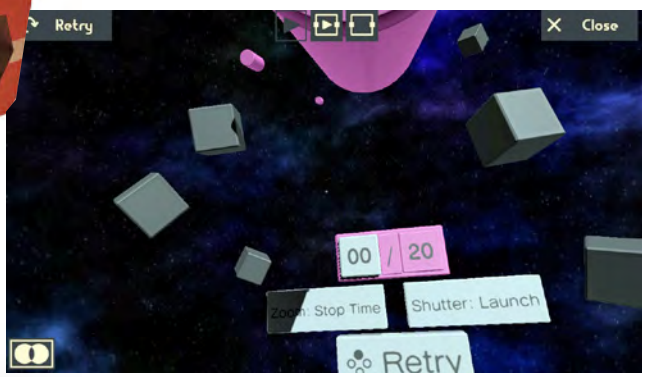
Zusätzlich warten noch einige andere Mini-Anwendungen auf uns und, wie im Falle des Vogelausflugs erwähnt, lassen sich manche Geräte kombinieren, doch die genannten Spielchen sind der Fokus des Spiels. Wer sich erst einmal an die verschiedenen Aufsätze und Spielarten gewöhnen will, der hat übrigens auch Zugriff auf diverse Mini-Anwendungen, in denen man die unterschiedlichen Funktionsweisen in aller Ruhe ausprobieren kann. Weiterhin gibt es wie in den bisherigen Labo-Spielen eine umfangreiche Datenbank, in der wir die verschiedenen Geräte und die Möglichkeiten, die sie bieten, noch genauer kennen lernen. Wer indes selbst etwas erschaffen will, ist wieder einmal in der Toy-Con-Garage gut aufgehoben. Sie erlaubt es uns, nach dem Ursache-Wirkung-Prinzip unterschiedlichste Verhaltensweisen der Joy-Cons in Kombination mit den Labo-Pappen selbst zu programmieren. Das ist wie schon bisher ganz schön kompliziert und wird eher trocken präsentiert, belohnt aber kreative Spieler, die sich darauf einlassen. Zudem ist es cool, dass wir diesmal selber VR-Anwendungen programmieren können, anstatt nur lustige Spielereien mit Joy-Cons und Karton. Auf diese Weise lassen sich, entsprechendes Talent vorausgesetzt, richtige kleine Meisterwerke gestalten. Absolut unverständlich ist gerade angesichts dieses Aspekts, dass wir unsere Kreationen weiterhin nicht online mit anderen Labo-Besitzern teilen dürfen.

Virtual Boy reloaded

So weit, so überraschend hochwertig für ein VR-Erlebnis, das im Grunde hauptsächlich aus Papier besteht. Die Minigames werden niemanden umhauen und noch immer ist klar, dass der Fokus auf einer jungen Zielgruppe liegt – die übrigens vom Spiel in enervierend hoher Regelmäßigkeit daran erinnert wird, dass es an der Zeit sei, eine Pause einzulegen. Der Spaßfaktor ist aber nicht zu leugnen. Technisch fällt das Spektakel zudem bei Weitem nicht so furchtbar aus wie befürchtet: Klar, die Auflösung ist sehr gering, doch das fällt einem im Eifer des Gefechts nur selten allzu störend auf und prinzipiell sehen die verschiedenen Minispiele grafisch ganz nett aus. Allerdings haben wir ein großes Manko bis jetzt noch nicht genannt: Es ist wirklich unbeschreiblich anstrengend, Labo VR mehr als nur ein paar Minuten zu spielen. Das liegt daran, dass das Headset über keine Bänder, Striemen oder eine sonstige Vorrichtung verfügt, um sie am Kopf zu befestigen. Sogar wenn man Labo VR völlig ohne jeden weiteren Aufsatz nutzt, muss man sich die Brille vor das Gesicht halten. Das ist nicht nur umständlich, sondern geht auch schon nach kurzer Zeit ganz schön in die Arme. Zumal natürlich immer die Gefahr besteht, dass man das Gerät fallen lässt und die darin steckende Switch dabei eventuell Schaden nimmt. Klar, sich Karton vor das Gesicht zu schnallen, ist nicht besonders bequem und der Tragekomfort mit Bändern wäre wohl auf Dauer auch eine Qual. Dieser Nicht-Kompromiss, wegen dem ja auch alle Joy-Con-Vorrichtungen direkt an der Brille befestigt werden müssen, ist aber auch nicht die Lösung.

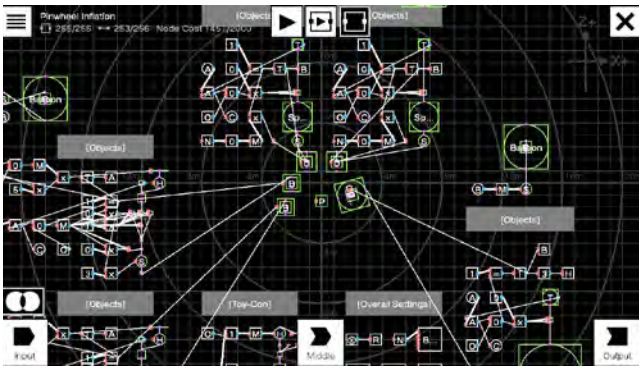
Was die VR-Zukunft bringt

Auf den kommenden beiden Seiten erklären wir euch, wie Labo VR in Kombination mit The



Bevor wir uns an die verschiedenen VR-Spiele wagen, können wir die Pappteile in speziellen Ausprobiermissionen testen. Die wurden allesamt in der VR-Garage erstellt.

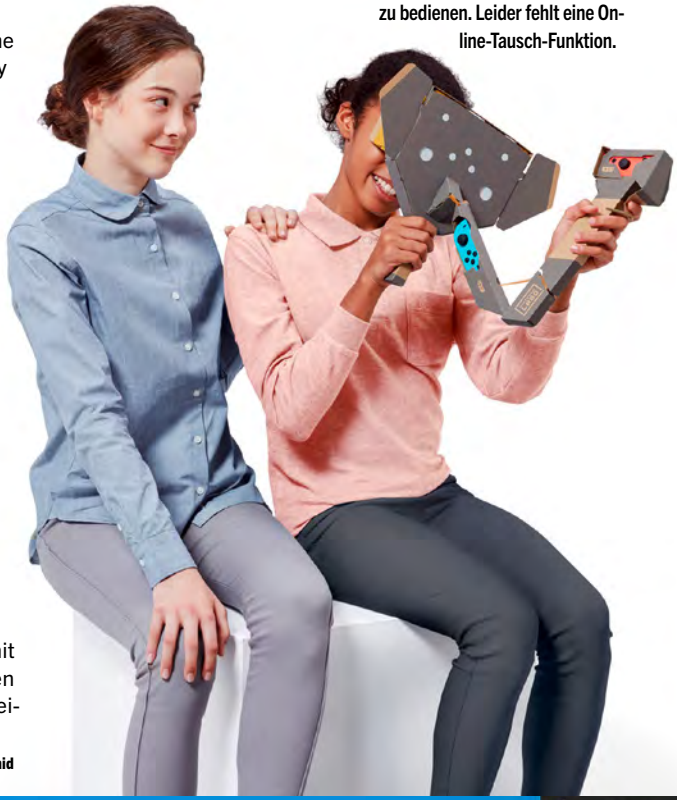
Diesen kleinen Knuddelknilch kennen wir schon aus diversen anderen Labo-Sets. Im Grunde agiert er hier als eine Art VR-Tamagochi, das wir fotografieren müssen.

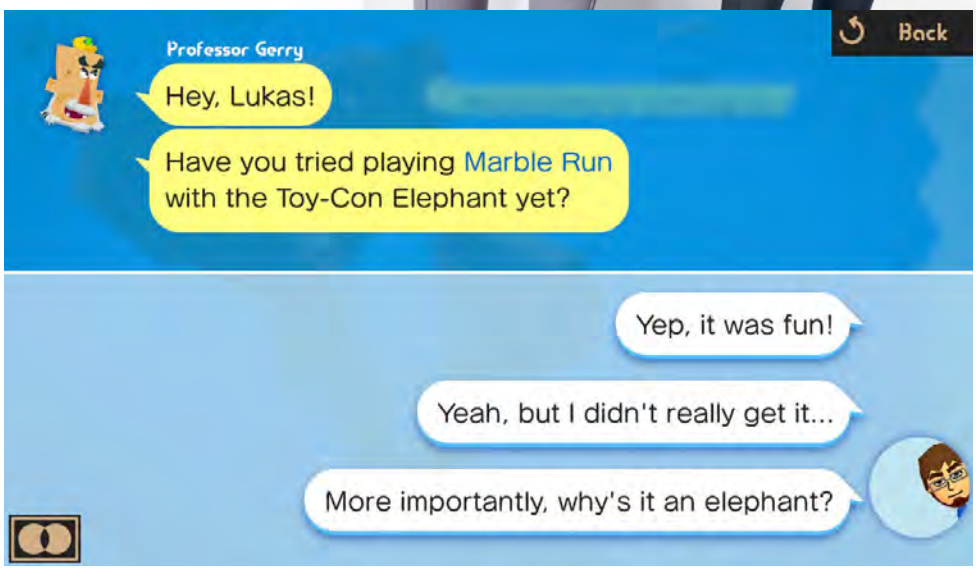


Die Toy-Con-Garage bietet nun VR-Features, ist aber nach wie vor kompliziert zu bedienen. Leider fehlt eine Online-Tausch-Funktion.

Legend of Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey funktioniert und ob diese sehr spannenden VR-Erweiterungen unter dem geringen Tragekomfort leiden. Ebenso spannend wird es sein, zu sehen, ob auch andere Nintendo-Titel via VR erweitert werden. ARMS? Bitte, gerne? Splatoon 2? Können wir uns gut vorstellen! Wie wäre es außerdem mit einer Download-Version von Pokémon Snap, dem N64-Titel, der sich geradezu ideal für die Labo-Kamera anbietet? Wir werden sehen, wie viel Potenzial Nintendo schlussendlich in der VR-Apparatur sieht. Wer sich noch nie in die VR-Welt begeben hat, bekommt aber auch mit den jetzt erhältlichen Inhalten schon genug für vergleichsweise wenig Geld geboten.

Lukas Schmid





Wer will, kann sich in einem simulierten Chat bezüglich der Features aller Labo-Teile schlau machen und spannende Dinge lernen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Diese-VR-Variante wird niemanden vom Hocker hauen, klappt aber besser, als gedacht."

Klar, technisch muss man mit VR auf der Nintendo Switch Einschränkungen hinnehmen. Schon HTC Vive, Oculus Rift und Playstation VR leiden unter deutlich erkennbaren Pixeln und aufgrund der geringen Auflösung des Switch-Bildschirmes ist das Bild hier noch einen ganzen Zacken körniger als bei der Konkurrenz. Das, was Nintendo hier abliefert, kann sich aber dennoch sehen lassen. Die Bewegungserkennung funktioniert einwandfrei, Motion Sickness ist zumindest meiner subjektiven Erfahrung nach nicht weniger wahrscheinlich oder wahrscheinlicher als bei anderen VR-Geräten und die diversen Minispiele machen mal mehr, mal weniger, aber allesamt zumindest für eine gewisse Zeit Spaß. Was mich sehr stört, ist der Umstand, dass man die VR-Brille immer halten muss und keine Möglichkeit existiert, sie am Kopf festzuschnallen. Außerdem hat sich der Gag des Pappzusammenbastelns inzwischen überlebt. Nichtsdestoweniger finde ich es beeindruckend, wie Nintendo hier mit einfachsten Mitteln ein VR-Erlebnis abliefert, das zwar nicht mit denen der Konkurrenz mithalten kann, sich aber auch nicht verstecken muss.

Infos

Termin:	12. April 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 40 bis 80 Euro

Pro & Contra

- ✚ Überraschend gute VR-Umsetzung
- ✚ Spaßige Minispiele
- ✚ Relativ großer Umfang
- ✚ Interessante Pappkonstrukte
- ✚ Sehr unterschiedliche Spieleerfahrungen
- ✚ Stabile Pappkonstruktionen
- ✚ Launiges Zusammenbasteln …
- ➖ … das irgendwann aber nervt
- ➖ Geringe Bildschirmauflösung
- ➖ Toy-Con-Garage ohne Online-Modus
- ➖ Keine Befestigung für den Kopf
- ➖ Geht gewaltig in die Arme

Wertung

7/10

„(Fast) vollwertiges VR-Erlebnis mit miesem Tragekomfort. Gut geeignet für Zwischendurch."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

VR-UPDATES FÜR THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD UND SUPER MARIO ODYSSEY

Action/Adventure/Jump & Run Die VR-Updates für Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey sind da und wir haben sie ausgiebig ausprobiert. Wie gut sind die Gratis-Updates geworden?

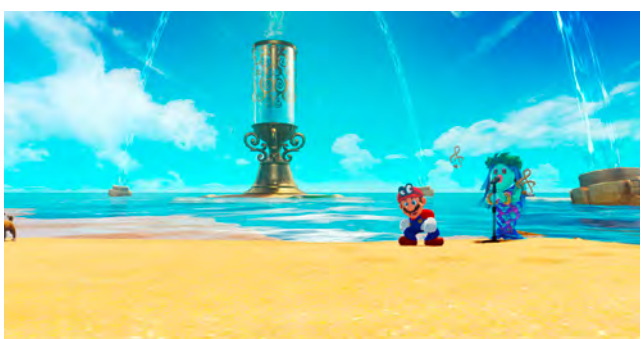
Nach der überraschenden Ankündigung von Nintendo Labo VR – für unseren Test zur „Hardware“ und zu den beiliegenden Minispielen blättert einfach vier Seiten zurück – folgte wenige Wochen später die noch überraschendere Ankündigung zweier Gratis-Updates für beliebte Switch-Abenteuer: Super Mario Odyssey und The Legend of Zelda: Breath of the Wild bekommen VR-Modi spendiert! Jetzt sind sie erschienen und wir haben sie unter die Lupe genommen. Lohnt es sich, sich dafür Labo VR oder gar die beiden Titel zuzulegen, wenn man sie noch nicht besitzt? Eine klare Antwort: Nein. Extra Geld für diese VR-Updates in die Hand zu nehmen, wenn man ansonsten kein Interesse an Labo VR oder Zelda und Mario hat (auch, wenn wir das nicht wirklich nachvollziehen könnten), das wäre für diese netten, aber belanglosen Spielereien zu viel des Guten.

VR zum Budgetpreis

Warum ist das so? Nun, das ist auf zwei Aspekte zurückzuführen. Erstens sind Zelda und Mario nun einmal nicht von Haus aus für VR konzipiert worden. Das fällt beim Zusatzmodus in Odyssey weniger auf, da er ja für das VR-Update zusammengeschustert wurde. Im Falle von Breath of the Wild aber ist ganz klar, dass man hier zwei Dinge zusammenführt, die ursprünglich nicht zusammengehörten. Zweitens und noch relevanter: Nintendo Labo VR ist einfach technisch nicht dafür gemacht, dermaßen große VR-Projekte zu stemmen. Die Minispiele im VR-Set selbst waren extra auf die schwache Technik ausgelegt und durch große, flache Texturen wurden manche technischen Makel geschickt überspielt. Hier allerdings gibt es keine Stützräder und die Einschränkungen werden offensichtlich.

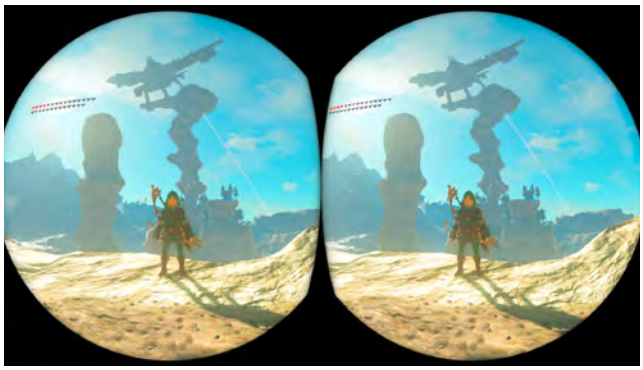
Virtual Hyrulity

Das gilt vor allem für Zelda. Auf dem Papier ist es natürlich eine super Sache, ganz Hyrule frei in VR erkunden zu können. Ja, tatsächlich lässt sich das gesamte Spiel auf diese Weise erleben! Einfach in den Optionen VR ak-



Unsere Aufgabe in den Mario-Levels ist es, jeweils drei Musikanten mit Instrumenten zu versorgen. Das dauert pro Welt nur wenige Minuten, macht aber Spaß.

Aufgrund der fixen Kameraperspektive ist es teilweise verdammt schwer, Mario noch zu erkennen, wenn er an den Rand des erforschbaren Abschnitts gelaufen ist.



Wir stellen gegenüber: Zelda: Breath of the Wild in VR und in der normalen Ansicht. In VR hat der Titel mit matschigen Texturen und Kantenflimmern zu kämpfen.

tivieren und los geht's. Wohl aus Gründen der Immersion und damit einem durch die „herumschwebenden" Anzeigen nicht übel wird, sind in VR jedoch alle HUD-Elemente auf ein Minimum reduziert: Lediglich unsere Herzenanzahl sehen wir noch. Was sofort auffällt: Die extrem pixelige Optik. Diese ist natürlich auf die sehr niedrige Auflösung zurückzuführen, die sich durch den geteilten (und auch sonst nicht allzu hochauflösenden) Switch-Screen ergibt. Und dann sind wir mit den Augen ja auch noch direkt an dem Matsch-Spektakel dran! Tatsächlich mussten wir dafür nicht einmal ins Spiel selbst gehen, um den Effekt zu merken – als wir einen alten Spielstand luden, fiel es uns schwer, das Datum zu lesen, um den aktuellsten Saveslot auszuwählen. Und als wir anschließend mit dem Gleiter über Kakariko flogen, erkannten wir vor lauter Texturmatsch und der extremen Kantenbildung kaum etwas. Trotz allem, irgendwann gewöhnt man sich an diesen unschönen Anblick und dann macht das VR-Abenteuer durchaus Spaß und bringt nette neue Features mit sich. Es ist ungewohnt, die Gyro-Kamera mit dem Kopf zu steuern, in Kombination mit dem rechten Analogstick funktioniert das aber einwandfrei. Der 3D-Effekt, der sich durch die VR-Linsen ergibt, ist zudem echt gut gelungen und verleiht dem Titel allen technischen Einschränkungen zum Trotz einen ganz neuen Charme. Über Sinn oder Unsinn der VR-Ansicht lässt sich natürlich trotzdem streiten, denn „immersiv" ist der ansonsten unveränderte Blick auf die bekannte Spielwelt nur bedingt.

Arme Arme!

Unser größtes Problem ist all den anderen Problemen zum Trotz weiterhin der Tragekomfort von Labo VR: Die Brille lässt sich nicht am Kopf befestigen, sodass wir darauf angewiesen sind, die Pappkonstruktion samt hineingesteckter Switch und Joy-Cons ständig direkt vor unseren Kopf zu halten. Das geht ganz gewaltig in die Arme und das schon nach kürzester Zeit! Mehrere Stunden oder gar Breath of the Wild komplett in VR zu spielen, ist somit quasi unmöglich. Wir hoffen irgendwann auf eine Standard-Plastik-VR-Brille für Switch, entweder von Nintendo selbst oder einem Drittthersteller. Aus Sicht von jemandem, der bereits viel VR gespielt hat, ist auf jeden Fall lobend festzuhalten, dass Nintendo zumindest in Sachen Vermeidung von Motion Sickness gute Arbeit geleistet hat. Wir waren aufgrund der geringen Bildschirmauflösung davon ausgegangen, dass die Übelkeits-Gefahr hier deutlich höher ausgeprägt wäre. Allerdings: Kollegen, die nichts mit VR am Hut haben, klagten nach dem Spielen dennoch darüber, dass ihnen nicht ganz wohl sei. Das mag aber auch einfach am VR-Erstkontakt generell und nicht an Labo VR liegen.

VR-Odyssee

In Sachen Bildschirmauflösung und Ermüdung der Arme hat das Update für Super Mario Odyssey der Zelda-Konkurrenz nichts voraus. Als VR-Spaß taugt es trotz der geringen Spielzeit von etwa 20-30 Minuten aber deutlich mehr. Anstatt uns das gesamte Hüpf-Abenteuer aufzutischen, werden wir hier in einen neuen Modus verfrachtet, in dem wir in den drei bekannten Königreichen Hutland, Schlemmerland und Küstenland Noten sammeln müssen, um Instrumente zu erhalten, die wir anschließend sehnsüchtig darbenden Musikern geben. Zusätzlich gilt es, in jedem Abschnitt 100 Münzen aufzuklauben. Die Kameraposition ist hierbei stets fest vorgegeben und die zu erforschenden Areale sind sehr klein. Mario verfügt über sein gesamtes Moveset, aber zahlreiche Spielelemente, wie etwa das Capern von Feinden, spielen hier keinerlei Rolle. Trotzdem, durch die festen Perspektiven, einige nette Ideen und die extreme Kurzweiligkeit macht das schon Laune. Die geringe Auflösung wird bei Mario aber teilweise noch mehr zum Problem als bei Zelda, da Mario kaum noch zu erkennen ist, wenn er sich an den Rand eines Areals begibt. Zwar kann man in diesem Fall heranzoomen, trotzdem ist die Übersicht in diesen Momenten miserabel. Viel mehr noch als bei Zelda fällt hier zudem das fehlende Headtracking von Labo VR ins Gewicht, also dass wir uns nicht nur umgucken können, sondern auch den Kopf frei bewegen. Das erst macht etwa das spielerisch ähnlich veranlagte Astro Bot: Rescue Mission für Playstation VR so gut, ist ohne externe Sensoren bei heutigen VR-Geräten aber noch nicht technisch umsetzbar.

Gut für das, was es ist

Viel Kritik, jedoch wiederholen wir noch einmal: Die VR-Updates sind völlig gratis und auch, wenn sie bestimmt nichts sind, mit dem man sich stundenlang beschäftigen kann, so sind sie doch ein netter Zusatz und machen Spaß, solange man sich keine Wunderwerke erwartet. Und über Gründe, uns noch einmal mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey beschäftigen zu dürfen, beschweren wir uns ohnehin nie.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Wie erwartet technisch stark beschränkte, aber nette Unterhaltung für Zwischendurch."

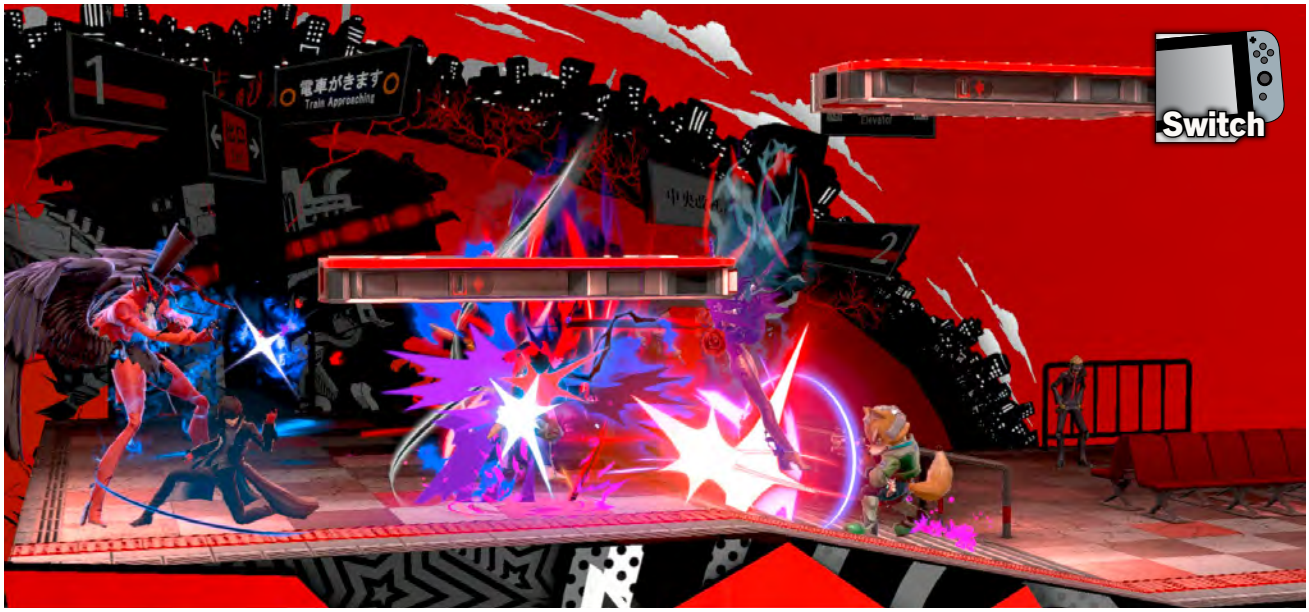
Rein nach dem gehend, was Nintendo Labo VR ist (eine supersimple VR-Variante zum Budgetpreis) erfüllen die VR-Updates für The Legend of Zelda: Breath of the Wild und Super Mario Odyssey ihre Aufgabe gut. Mir persönlich sagt das Pilzkönigreich-Update noch etwas mehr zu, weil es einfach extra für VR entwickelt ist und das positiv auffällt. Dafür ist der Spaß halt auch nach knapp 20 Minuten vorbei! Bei beiden VR-Modi für die Nintendo-Abenteuer ist aber gleich, dass hier die Einschränkungen von Switch-VR noch mehr zum Tragen kommen. Die Auflösung ist extrem verwaschen, Schriften sind zeitweise kaum lesbar und die Möglichkeiten sind durch das fehlende Headtracking sehr eingeschränkt. Außerdem geht das Spielen extrem in die Arme, da man die VR-Brille nicht am Kopf befestigen kann. Zelda mehrere Stunden am Stück zu spielen, ist somit quasi unmöglich. Nicht falsch verstehen, für das kleine Geld ist das alles trotzdem eine super Sache und wer die Spiele und Labo VR ohnehin schon zu Hause hat, der kann bei den Gratis-Updates logischerweise ohnehin nix falsch machen. Nur wegen VR sollte aber keiner zugreifen.

Infos

Termin:	26. April 2019
Sprache/Text:	Deutsch (beide Spiele)
USK-Freigabe:	ab 6 (Mario)/12 (Zelda) Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	Kostenlos

Fazit

„Für lau ist Kritik an den Updates sowieso schwer. Umso besser, dass sie auch Spaß machen!"



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE UPDATE 3.0 + JOKER DLC PACK

Beat'em Up Alles neu in der ultimativen Nintendo-Prügelei: Endlich dürfen wir selber Stages erstellen – und Persona-5-Held Joker höchstselbst macht seine Aufwartung!

Alles neu macht 2019 nicht der Mai, sondern der April, zumindest, was Super Smash Bros. Ultimate angeht. Mitte des Monats erhielt der Prügler nämlich Update 3.0 spendiert. Lange wurde spekuliert, was da alles drin steckt, jetzt wissen wir es – und die Neuerungen können sich sehen lassen! Interessant sind sie sowohl für jene, die das Spiel besitzen, aber kein weiteres Geld investieren wollen; aber auch für jene, die sich das Smash-Bros.-Ultimate-Äquivalent eines Season Passes, den Fighters Pass, gegönnt haben, respektive bereit sind, ein paar Euro in die Hand zu nehmen.

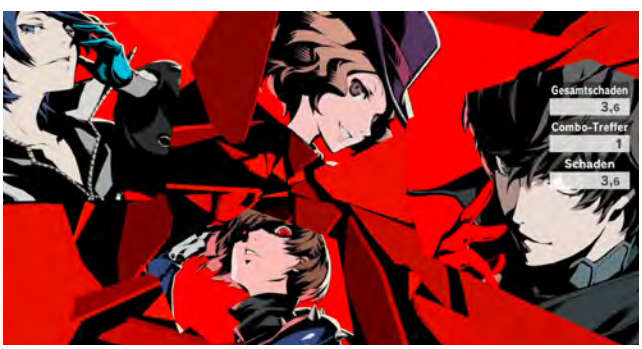
Super Smash Bros. Maker

Wenden wir uns zuerst den Gratis-Updates zu und dabei dem wichtigsten neuen Inhalt: Der zum Launch des Spiels nicht enthaltene Stage Editor aus Super Smash Bros. Brawl für die Wii und Super Smash Bros. für Wii U feiert seine Rückkehr! Zusätzlich zu den über 100 vorgefertigten Levels dürfen wir nun also auch unsere eigenen Kreationen erstellen. Das war auf der Wii eine sehr rudimentäre Angelegenheit, wurde auf der Wii U dann verbessert, aber funktionierte noch immer relativ eingeschränkt. Die Switch-Variante hat den beiden Vorgängern definitiv einiges voraus, ist aber noch immer nicht ganz so brillant umgesetzt, wie manch einer sich das vielleicht vorstellt. Das liegt daran, dass wir leider keine Assets aus den unzähligen anderen Stages nutzen können. Stattdessen sind wir auf verschiedene Texturen wie Metall, Gras, Wolle und ähnliches beschränkt. Level-Items wie Kanonen, Portale und Co. sind wirklich nett, aber aus der vollen Auswahl schöpfen und etwa den Yellow Devil aus der Mega-Man-Stage oder die steigende Lava aus mehreren Levels nutzen zu können, wäre noch einmal ein ganz anderes Kaliber gewesen. Leider wird auch in Sachen Hintergründe eine eher magere Auswahl geboten und Dinge wie Wasser, in dem man schwimmen kann, fehlen völlig.

Vielschichtige Baukunst

Dafür ist die Handhabung des Editors wirklich supersimpel. Da wir nicht wie bei der Wii U Handheld-Bildschirm und Fernseher gleichzeitig benutzen können, müssen wir im Mobilbetrieb spielen, wenn wir mittels Touchscreen bauen wollen. Das lohnt sich aber, denn dann können wir völlig frei Plattformen zeichnen und sind nicht auf vorgefertigte Formen

Wer wollte nicht immer schon einmal auf gedämpften Huscheln kämpfen und herausfinden, wer der beste Prügler ist? Fankreationen aus aller Welt ermöglichen das!



Der Persona-5-Stil wurde wirklich perfekt eingefangen. Von Jokers Animationen über seinen Ultra-Smash und den Abschlussbildschirm – hier stimmt einfach alles!

angewiesen. Besonders schön ist, dass wir diesmal auf mehreren Ebenen arbeiten können. Einerseits fertigen wir Kampfplattformen an, andererseits können wir aber auch Objekte im Vorder- und Hintergrund erstellen, welche wirklich sehr kreative und atmosphärische Konstruktionen erlauben. Nett! Insgesamt ist es beeindruckend, was der Stage Editor alles zulässt und wie intuitiv das alles funktioniert. Nur in Sachen Assets ist er eine Enttäuschung.

Tauschbörse

Nach dem Bauen ist nicht Schluss, dann können wir unser Werk mit der ganzen Welt teilen. Update 3.0 bringt eine Art Tausch-Hub mit sich, in dem wir eigene Stages hochladen, andere ausprobieren und auch bewerten können. Das funktioniert schnell und erlaubt es einem, auch dann auf kreativen Eigenkonstruktionen zu smashen, wenn einem selbst das Bautalent fehlt. Nicht genug, können wir in diesem Hub auch selbst erstellte Smash-Videos mit der Welt teilen. Wie? Dank des neu hinzugekommenen Video-Editors. Jedem, der schon einmal mit Schnittsoftware gearbeitet hat, dürfte das Design des Modus bekannt vorkommen. Klar, es gibt viele Einschränkungen und gerade die künstliche Begrenzung der Länge der einzelnen Schnipsel nervt. Insgesamt ist das aber ein kompetent gemachtes Stück Software und wer seinen Gefallen daran findet, kann sogar mit ein wenig künstlerischem Talent kleine Geschichten erzählen.

VerApp-elt

Wer will, kann im Tausch-Hub auch selbst erstellte Mii-Fighter einstellen. Und wo wir schon bei belanglosen Neuerungen sind: Die Nintendo-Online-App fürs Smartphone hat nun ihre Smash-Bros.-Ultimate-Pforten geöffnet und erlaubt es uns etwa, spezielle Infos einzusehen oder Editor-Stages zu markieren, sodass wir sie direkt herunterladen können, sobald wir an der Konsole sind. Ganz nett für diejenigen, die es brauchen. Das dürfte angesichts der mageren Qualität der App aber eine kleine Gruppe sein. Die Tatsache, dass in Nintendo-eigenen Spielen weiterhin keine andere Möglichkeit zum Voice Chat existiert als die App, nervt zudem.

Take Your Heart

Und damit zum zweiten großen Teil des 3.0-Updates, den Bezahl-Inhalten. Endlich können wir um jeweils knapp 80 Cent Persona- und Sonic-Kostüme für unsere Miis als Mikrotransaktionen erstehen, juhuuu! Was, das ist gar nicht mal so interessant? Nun, neben dieser irrelevanten Mini-Ankündigung warten auf Käufer des DLC-Packs 1 respektive des Fighter Passes dankenswerterweise die richtig coolen neuen Updates. Vor einigen Monaten angekündigt, steigt Joker aus dem (zumindest zu Redaktionsschluss immer noch) Playstation-exklusiven Persona 5 nun in den Smash-Ring. Und die Umsetzung ist genauso liebevoll und toll gelungen, wie man das von Smash Bros. gewohnt ist. Joker verfügt über ein sehr interessantes Moveset, das einerseits auf Nahkampfattacken, andererseits aber auch auf seine Angriffe mit der Pistole setzt. Hat sich nach einiger Zeit oder durch geschicktes Kämpfen eine spezielle Leiste gefüllt, so eilt Jokers Persona Arsene zur Unterstützung herbei. Diese Art Geist schwebt dann einige Zeit hinter ihm, erlaubt ihm stärkere Angriffe und rettet ihm durch einen erweiterten B-Oben-Move sogar in brenzligen Situationen öfters mal den Hals. Besonders cool und direkt aus Persona 5 übernommen ist Jokers Ultra Smash, bei dem er und seine Mit-Thieves-of-Hearts denselben stylischen Angriff ausführen, der im Playstation-Rollenspiel zu sehen ist, wenn wir eine kritische Attacke auf alle Feinde ausführen. Überhaupt wird der Stil des Spiels perfekt eingefangen, von Jokers Animationen und seinen Taunts über seinen Siegerbildschirm und so ziemlich jeden weiteren Aspekt seiner Figur. Das nennen wir mal Qualität!

Uno Memento por favore

Das trifft auch auf die Stage zu, welche der DLC mit sich bringt. Mementos ist thematisch nicht unbedingt der spannendste der Gedankenpaläste aus Persona 5, die Umsetzung als Arena ist aber so gut geworden, dass wir uns nicht beschweren wollen. Vom Aufbau her relativ simpel, ist die Stage gespickt mit Persona-Elementen und interessanten Level-Hindernissen wie vorbeifahrenden Zügen. Jokers Party-Mitglieder tauchen zudem nach und nach allesamt im Hintergrund der Welt auf. Und als besonderes Goodie wechselt die Farbe der Arena, je nachdem, welches der über ein Dutzend Lieder aus Persona 3, Persona 4 und Persona 5 erklingt, die ebenfalls Teil des Updates sind. Passend zum Beat ist die Welt dann in Rot, Blau oder grelles Gelb getunkt. Sehr cool!

Der Stage Editor ist was die Handhabung angeht toll gelungen. In Sachen Assets, Hintergründe und mehr hätten wir uns allerdings etwas mehr erhofft.

Geistreiche Neuerungen

Wer noch nicht genug von Persona hat, darf sich an einer Handvoll Geisterkämpfe auf einer speziellen DLC-Geistertafel versuchen. Anders als auf der normalen Tafel verschwinden die Geister nach einer Niederlage nicht und wir müssen nach einem Sieg auch nicht das Schieß-Minispiel absolvieren, um sie endgültig zu erstehen. Im Grunde geht es also einfach darum, diese vergleichsweise kniffligen, aber mit Geister-Unterstützung nichtsdestoweniger problemlos schaffbaren Gefechte zu absolvieren. Die Vorgehensweise finden wir sinnvoll, schließlich will man nicht, dass die teuer erkauften neuen Inhalte einfach irgendwo zwischen hunderten und tausenden anderen Geistern untergehen. Dennoch ist das ein eher kurzer Spaß und nach wenigen Minuten hat man alle Geister freigespielt. Das geht aber kaum als Kritikpunkt durch, denn die Menge an DLC-Inhalten und vor allem die Art und Weise, wie gekonnt sie umgesetzt wurden, ist über jeden Zweifel erhaben. Aber auch wer nichts bezahlen will, der erhält mit Update 3.0 wirklich tolle neue Inhalte geboten. Gut gemacht, Nintendo!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ob Gratis-Update oder Bezahl-DLC – die neuen Inhalte sind eine Bereicherung für Smash."

Ich will nicht sagen, dass ich enttäuscht vom Stage Builder bin, den das Update 3.0 von Super Smash Bros. Ultimate mit sich gebracht hat. Er erfüllt seinen Zweck, er lässt ganz nette Kreationen zu und dass man auf verschiedenen Ebenen bauen kann, ist sogar eine echt coole Idee. Besser als in den Vorgängern ist das Ding allemal! Allerdings finde ich schade, dass man keine der Assets aus den zig anderen Stages verwenden kann und stattdessen auf Nondescript-Inhalte angewiesen sind. Dadurch wirken alle Stages irgendwie gleich, dadurch hat das alles immer ein wenig den Geschmack von Kinderzeichnungen. Abseits dieser kleinen Einschränkung finde ich alle neuen Inhalte, die das Update 3.0 und das erste DLC-Pack mit sich bringen, aber wirklich grandios. Sowohl Joker als auch seine Kampfarena und alle anderen Persona-Inhalte wurden genau mit der Liebe und Qualität umgesetzt, die man sich erwartet. Die sinnvollen neuen Tauschfeatures, der Video-Editor und andere nette Spielereien sind wirklich ungemein gut gelungen! Wenn Nintendo auch weiterhin so hochwertigen Zusatz-Content abliefert, dann werde ich Ultimate wohl auch in 10 Jahren noch spielen.

Infos

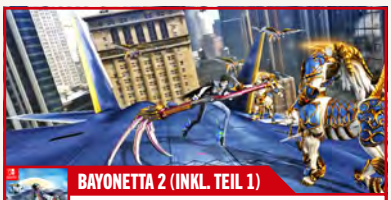
Termin:	18. April 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Namco
Preis:	5,99 Euro/24,99 Euro (Fighter Pass)

Fazit

„Bis auf den etwas belanglosen Stage Editor ein super Update und ein echt toller DLC."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

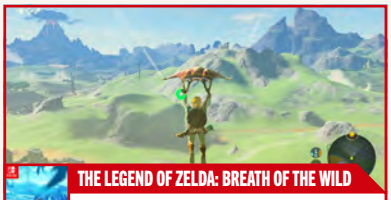
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** — Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** — Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **Travis Strikes Again: No More Heroes** — Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

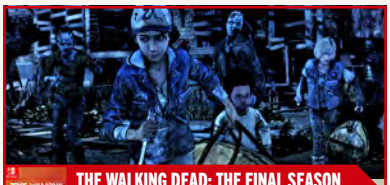
ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** — Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** — Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** — Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** — Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE



THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe.

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** — Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** — Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** — Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** — Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** — Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Disgaea 1 Complete** — Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** — Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Valkyria Chronicles 4** — Wertung: 8 | Hersteller: Sega

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited** — Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** — Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Grip** — Wertung: 7 | Hersteller: Pqube

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** — Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** — Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** — Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** — Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** — Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Runbow** — Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Unravel 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** — Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** — Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** — Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** — Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** — Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** — Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

My Time at Portia

Lebenssimulation der Marke Stardew Valley trifft auf bunte Postapokalypse

Ähnlich wie Harvest Moon und Stardew Valley ist auch My Time at Portia eine Lebenssimulation, in der ihr euch mit eurem selbsterstellten Charakter Tag für Tag um Haus und Hof kümmert. Allerdings liegt hier der Fokus nicht auf der Landwirtschaft (wobei ihr auch dieser nachgehen könnt), sondern auf dem Crafting. Denn zu Beginn des Spiels erbt euer Alter Ego die Werkstatt des verschwundenen Vaters und muss fortan seine Fähigkeiten dazu nutzen, Rohstoffe abzubauen, immer bessere Ausrüstung und Gerätschaften herzustellen, die Spielwelt zu erkunden und den Bewohnern von Portia zur Hand zu gehen. Durch die stets neuen Aufgaben und Crafting-Möglichkeiten motiviert My Time at Portia über sehr viele Stunden hinweg. Zumal ihr auch regelmäßig Ruinen erkundet, in denen ihr Bergbau betreibt, nach antiken Relikten sucht und euch gegen allerhand Monster erwehrt. Für all das müsst ihr aber teils sehr lange Ladezeiten in Kauf nehmen.

Viktor Eippert

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Battle Chasers: Nightwar
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Lost Sphear
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ys 8: Lacrimosa of Dana
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** – Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Slime-san** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Steredenn: Binary Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight
- **Warframe** – Wertung: 8 | Hersteller: Digital Extremes

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

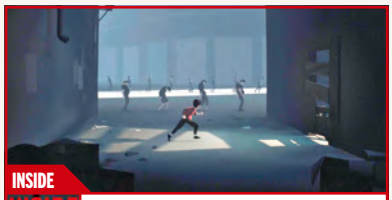
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Bad North** – Wertung: 7 | Hersteller: Raw Fury
- **Regalia: Of Men and Monarchs** – Wertung: 7 | Hersteller: Crunching Koalas

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Forgotton Anne** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Night in the Woods** – Wertung: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Deponia

Alles nur Schrott und trotzdem ein gutes, humorvolles Adventure der alten Schule

Rufus stinkt sein Leben gehörig, denn er fristet es auf dem Müllplaneten Deponia, wo es nur eines gibt, dafür aber in Hülle und Fülle: Schrott! Als leicht durchgeknallter Tüftler entwickelt er also einen Plan nach dem nächsten, um von der Müllkippe ins schöne Elysium zu fliehen. Doch natürlich läuft das nicht so wie geplant und es beginnt ein chaotisches Comedy-Abenteuer, das ihr in klassischer Point&Click-Manier lösen müsst. Die Switch-Umsetzung des charmanten und mit gelungenen Gags vollgepackten Adventures funktioniert gut und lässt sich ordentlich mit den Buttons steuern, eine Touchscreen-Unterstützung fehlt aber. Obwohl das inzwischen über sieben Jahre alte Adventure immer noch viel Spaß macht, solltet ihr euch einen Kauf aufgrund des hohen Preises gut überlegen. Denn auf PS4 und PC gibt es eine Komplettedition mit allen vier Deponia-Spielen für das gleiche oder sogar weniger Geld. Dass diese auch für Switch noch folgt, halten wir für wahrscheinlich.

Viktor Eippert

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Der neue Hüpfer mit dem knuddeligen Saurier für Switch ist nicht nur unverschämt süß, in manchen Disziplinen sticht er sogar andere Genre-Vertreter auf Nintendos aktueller Konsole aus. Erwartet aber keinen hohen Schwierigkeitsgrad.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

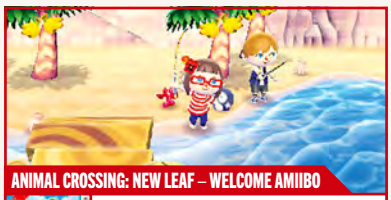
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Wo man andere Spielzeughersteller für nicht ganz dicht erklären würde, haut Nintendo einfach mal richtig einen raus: Das Labo-Konzept konnte so nur den Mario-Masterminds gelingen.

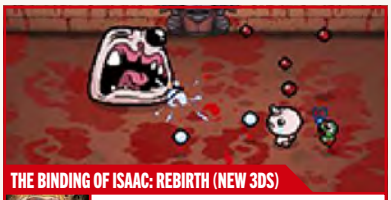
In der letzten Ausgabe der N-ZONE habe ich mich ja um unseren Final-Fantasy-VII-Marathon gekümmert – und war deswegen gleich eine Woche lang in der Redaktion in Fürth. Das war schon mal gut, weil mich Viktor in der Zeit hoffnungslos auf Baba is You anfixen konnte. Vor allem hatte ich so aber die Gelegenheit, endlich die Labo-Produkte aus der Nähe zu begutachten. Das ist mal wieder so ein typisches Nintendo-Ding, oder? „Hallo, Fans! Wir erweitern unser Switch-Zubehör um einige Produkte aus Pappe. Ja, aus Pappe. Ihr dürft sie auch selbst zusammenbauen. Unter anderem könnt ihr euch damit in einen Papier-Roboter verwandeln. Oh, und wir basteln auch ein VR-Set aus Karton." Hätte irgendeine andere Firma unserer Branche so eine Ankündigung abgeliefert, wäre den versammelten Journalisten auf der Pressekonferenz wohl kollektiv das Smartphone aus der Hand gerutscht, gefolgt von einem Lachflash. Aber das hier ist halt Nintendo. Und Nintendo hat wieder mal etwas Geniales abgeliefert …

Fingerschmeichler

Da lag also der ganze Stapel an Labo-Spielzeug neben Johannes auf dem Tisch – und brachte mir gleich mal das erste Gesetz der Papp-Peripherie bei: Man kann an Labo nicht vorbeilaufen, ohne Labo in die Hand zu nehmen. Die Sachen sind alle so herrlich kunterbunt, so verspielt verarbeitet und vor allen Dingen auch so exotisch, dass man die kleinen Teile einfach anfassen muss. Und ich gebe ehrlich zu, es hat mich überrascht, wie widerstandsfähig das Material ist. Seit 20 Jahren bin ich Technik- und Hardware-Redakteur, was bedeutet, dass ich wahrscheinlich mehr Pakete geöffnet habe als irgendwer sonst außerhalb von Post und Co. Und dabei hatte ich freilich alle möglichen Varianten von Verpackungen und damit Kartonagen in der Hand. Mit dieser Erfahrung kann ich sagen: Das Material, das Nintendo für Labo verwendet, ist eine nahezu perfekte Kombination aus Zähigkeit, Leichtbau und einem wirklich angenehmen haptischen Gefühl. Es macht allein schon Spaß, die Papp-Add-ons noch ohne Funktion zu berühren. Das wirklich Geniale an Labo ist für mich aber das Design: Es ist so verspielt, dass es perfekt in jede Kinderhand passt. Es ist aber auch so edel, dass man sich das Zubehör als erwachsener Sammler gerne in die Vitrine stellt. Das halte ich sowieso für eine gute Idee – denn so stabil Labo auch ist, auf dem Fußboden eines Jugendzimmers würde ich die Sachen trotzdem nicht liegen lassen.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL

FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

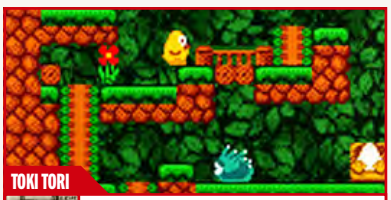
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



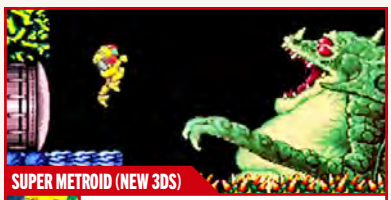
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



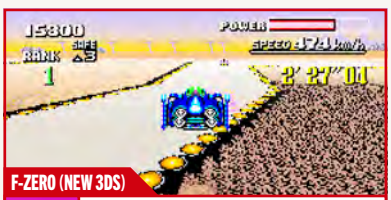
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

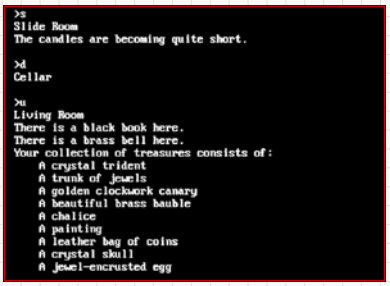
POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN



Das Retrorätsel der letzten Ausgabe galt … Young Merlin! Und hat offenbar viele unserer Mitratenden schön verwirrt. Nicht aber Linda Kuhn, die am schnellsten die richtige Lösung kannte.

Bei dem von uns jetzt gesuchten Spiel könnte es sich um den ältesten Titel handeln, der je im Retrorätsel aufgetaucht ist – selbst der Autor dieser Zeilen war zum Release unseres Kandidaten noch nicht ganz auf der Welt. Auch wenn der Entwickler schon vor 30 Jahren pleitegegangen ist, hat das von ihm erschaffene Universum weiter überlebt: Der letzte Teil erschien 2009 als ein technisch ungewöhnliches MMO – leider hat es nur knapp zwei Jahre durchgehalten.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Klar, das gute Stück hängt sich erbarmungslos an Daryl Dixon aus The Walking Dead ran – aber der Unterhaltung von Days Gone tut das keinen Abbruch. Die Technik dagegen schon …

Auch wenn der Zombie-Hype sich allmählich seinem Nullpunkt nähert, sind Endzeitspiele immer noch gefragt. Bevor mit The Last of Us 2 der wohl am heißesten erwartete Vertreter dieser Zunft an den Start geht, darf nun erst einmal Days Gone exklusiv für die Playstation 4 sein Glück versuchen. Hier schlüpft ihr in die Rolle des Outlaws Deacon, der sich quasi nur zusammen mit seinem Motorrad allein in einer postapokalyptischen Welt durchzuschlagen versucht. Auch wenn das Teil einige technische Probleme mitbringt und seinem Genre keine neuen Aspekte hinzufügt, fesselt das Spiel durch seine starke Atmosphäre, Story, und Biker-Mechanik. Quasi ein Zombie-Western also – spannend!

SEGA MASTER SYSTEM
IM SCHATTEN VON NINTENDO

In den USA und Japan musste sich das Sega Master System stets dem Nintendo Entertainment System geschlagen geben. In Europa und Brasilien jedoch genießt die 8-Bit-Konsole Kultstatus – zum Teil bis heute. Warum das so ist, verrät unser ausführlicher Retro-Rückblick.

Von Sönke Siemens und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Um die bewegte Geschichte des Sega Master Systems besser zu verstehen, lohnt ein Zeitsprung zurück ins Jahr 1982. Das einst florierende Geschäft mit Spielhallenautomaten bringt nicht mehr die gewünschten Erträge, weshalb sich Sega Enterprises entschließt, sein Glück auf dem wachsenden Heimkonsolenmarkt zu versuchen. Ein nachvollziehbarer Schritt, denn auch Unternehmen wie Atari, Mattel oder Coleco feiern zu dieser Zeit mit TV-gebundenen Spielkonsolen wie dem Atari 2600, dem Intellivision oder dem ColecoVision nennenswerte Erfolge.

Die Folge: Am 15. Juli 1983 erscheint in Japan das SG-1000 (kurz für Sega Game). Die vorrangig in weiß gehaltene Konsole verfügt über einen Prozessor des Typs Zilog Z80A mit 3,58 Megahertz, 1 Kilobyte Arbeitsspeicher sowie dedizierten Sound- und Grafik-Chips von Texas Instruments. Letzterer stellt die auf Modulen ausgelieferten Spiele in einer Auflösung von 256 x 192 Pixeln bei 16 Farben dar, kann auf 16 KB VRAM zugreifen

Obwohl das SG-1000 technisch schwächer ist, gilt es historisch betrachtet als der Wegbereiter der späteren Master-System-Hardware. (Quelle: Evan Amos / Wikipedia)

Der Controller des Master System bietet ein 8-Wege-Steuerkreuz sowie zwei Aktionstasten. Die Taste 1 fungiert auch als Start-Taste. (Quelle: Evan Amos / Wikipedia)

Anfängliche Master-System-Spiele erscheinen auf diesen „My Card" genannten Steckkarten, die auch im SG-1000 Verwendung finden. Die Kapazität einer solchen Karte reicht von 4 KB bis maximal 32 KB. Das letzte My-Card-Spiel war der Breakout-Klon Woody Pop (März 1987). (Quelle: Moby Games)

Die Lichtpistole des Master System hört auf den futuristischen Namen Light Phaser. Das Design der Plastikwaffe basiert auf dem Look einer Waffe aus Zillion, einer 31-teiligen Anime-Serie, die 1987 in den USA ausgestrahlt wurde. (Quelle: Evan Amos / Wikipedia)

und stemmt bis zu 32 Sprites gleichzeitig. Mangels namhafter Launch-Titel startet das System zwar zunächst etwas holprig, macht dann jedoch durch ein konstantes Software-Angebot Boden gut und beschert Sega allein im Jahr 1983 knapp 160.000 verkaufte Geräte – 110.000 mehr als für das erste Jahr geplant. Ein kleiner Triumph für Sega – und der Hauptgrund dafür, dass das Unternehmen nun verstärkt Hoffnungen in den Heimkonsolenmarkt setzt.

Doch schon ein Jahr später sieht die Situation in Japan gänzlich anders aus, das SG-1000 verkauft sich im Direktvergleich mit dem Famicom von Nintendo nur noch schleppend. Erschwerend kommt hinzu, dass die Nachwehen des Videospiel-Crashs von 1983 immer heftiger zu spüren sind und Sega in seinen Grundfesten erschüttern. Sega-Mitbegründer David Rosen und sein Kollege Hayao Nakayama wollen die Flinte trotzdem nicht so schnell ins Korn werfen und entscheiden sich im März 1984 dazu, die japanischen Firmenanteile von Sega für 38 Millionen US-Dollar zu kaufen. Unterstützt werden sie dabei von der CSK Corporation, einem Technologie-Giganten aus Japan.

Die Evolution des SG-1000

Erleichtert über den gelungenen Rettungsversuch fasst Sega sogleich neue Projekte ins Auge und bringt bereits am 31. Juli 1994 das SG-1000 II für 15.000 Yen auf den Markt. Wichtigste Neuerungen: Während die interne Hardware gleichbleibt, steckt Sega sie in ein komplett neu gestaltetes, deutlich futuristischer anmutendes Gehäuse und platziert den für das Sega-Keyboard gedachten Erweiterungsschacht von hinten nach vorn. Das einst fest verkabelte Gamepad weicht hingegen zwei abnehmbaren Controllern, die – das Famicom lässt grüßen – bei Nichtgebrauch links und rechts am Gerät Platz finden.

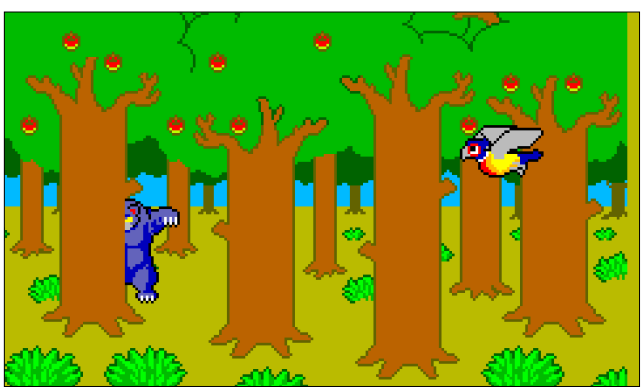
Stichwort Controller: Diese werden nun rückseitig in das Gerät gestöpselt und im Vergleich zum Vorgängermodell nicht mehr vertikal, sondern horizontal gehalten. Darüber hinaus reagieren die SJ-150 genannten Gamepads präziser und sind hochwertiger verarbeitet als die des SG-1000. Wer mag, darf außerdem den mittig auf dem D-Pad montierten Joystick abschrauben.

Allzu viel bringen diese Anpassungen trotzdem nicht, denn in Japan hat sich Nintendo dank weiterhin leistungsstärkerer Hardware, ständig wachsendem Famicom-Katalog und zugkräftiger Dritthersteller-Kooperationen mittlerweile einen komfortablen Vorsprung erarbeitet. Die Lösung aus Sicht von Sega? Eine weitere, diesmal jedoch auch intern verbesserte Konsole muss her!

Das Sega Mark III soll die Wende bringen

Das Ergebnis dieser Bestrebungen hört auf den Namen Sega Mark III und erhält eine umfassende Frischzellenkur. Allen voran beim Arbeitsspeicher, der sich auf 8 KB erhöht – viermal so viel wie beim Famicom, das mit gerade mal 2 KB auskommen muss.

Die Grafikeinheit wird ebenfalls ordentlich aufgepeppt, kann nun bis zu 64 Sprites berechnen und obendrein 32 statt 16 Farben (aus einer Palette von 64) gleichzeitig darstellen. Das Famicom schafft nur maximal 25 gleichzeitig. Sofern man die FM-Sound-Einheit hinzukauft, schlägt das Mark III das Famicom zudem in Sachen Tonausgabe. Eine



Das von Duck Hunt inspirierte Safari Hunt ist ein klassischer Lightgun-Shooter und wurde zusammen mit dem Arcade-Racer Hang On auf einem Multi-Modul gebündelt.

Die von Mark Cerny designte 3D-Brille SegaScope war ihrer Zeit weit voraus und sorgte in mehr als sechs Spielen für stereoskopische Bildausgabe. (Quelle: Evan Amos / Wikipedia)

Der Sega Control Stick richtet sich vor allem an Linkshänder, da sich die Aktionstasten links des Sticks befinden. (Quelle: Segaretro.org / Creative Commons Licence BY 4.0)

Anders als beim erstem Modell setzt Sega beim kostenoptimierten Master System II auf einen kompakteren Grundriss und abgerundete Ecken. (Quelle: Evan Amos / Wikipedia)

weitere Neuerung ist der Steckplatz für scheckkartengroße, „My Card" genannte Speicherkarten, die sich etwas günstiger produzieren lassen als herkömmliche Module. Nicht zu vergessen der 8-Pin-A/V-Port auf der Rückseite. Er sorgt für eine deutlich bessere Bildqualität als beim SG-1000 II.

Das Sega Mark III geht am 20. Oktober 1985 für 15.000 Yen an den Start und findet bis Jahresende über eine Million Abnehmer. Das Problem: Bereits Anfang 1985 kann Nintendo über 2,5 Millionen durchverkaufte Famicom vorweisen und baut diesen Vorsprung in Japan kontinuierlich aus. Mittel zum Zweck sind insbesondere Exklusivverträge mit Third-Party-Entwicklern, die sich verpflichten müssen, ihre Spiele nur auf dem Famicom zu veröffentlichen.

Sega hingegen punktet vornehmlich mit der Umsetzungen eigener Arcade-Hits. Um das eigene Software-Portfolio zu stärken und Nintendos Third-Party-Knebelverträge zu umgehen, erwerben die Japaner zudem Portierungslizenzen beliebter Games und lassen sie für das eigene System neu programmieren. Ein Beispiel hierfür ist Taitos Handkanten-Gewitter Double Dragon, welches von Arc System Works sauber für das Sega Mark III angepasst wird.

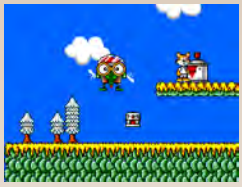
Go West!

Rückblickend betrachtet geht die Rechnung in Japan trotzdem mehr schlecht als recht auf, woraufhin Sega den Entschluss fasst, eine massive Zielgruppenerweiterung vorzunehmen und das Mark III auch Käufern in den USA schmackhaft zu machen. Vermarktungstechnisch setzt Sega dazu auf eine Strategie, die Rivale Nintendo bereits beim US-Launch des Nintendo Entertainment Systems (kurz: NES) im Oktober 1985 erfolgreich angewendet hatte. Will heißen: Man zwängt die bewährte Hardware in ein neues Gehäuse und ändert den Namen. Aus dem einst weißen Sega Mark III wird so im Herbst 1986 das vornehmlich in schwarz gehaltene, futuristisch anmutende Sega Master System.

Sega bewirbt die Konsole in zwei Varianten: Die günstigere kostet zum Start ca. 100 Dollar und beinhaltet lediglich die Power Base genannte Grundeinheit samt Controller sowie eine sogenannte Combo Cartridge bestehend aus der Arcade-Raserei Hang-On und dem Top-Down-Shooter Astro Warrior. Wer etwa 30 Dollar drauflegt, erhält derweil das „The Sega Master System", welches nicht nur die Light Phaser genannte Lichtpistole beinhaltet, sondern obendrein eine

DIE 10 BESTEN SPIELE FÜR DAS SEGA MASTER SYSTEM

Die Liste an guten Master-System-Titeln ist lang. Welche Spiele sich unserer Meinung nach besonders lohnen, verrät



10 Psycho Fox

Release: 1989
Entwickler/Publisher: Vic Tokai / Sega

Genau wie bei Monster Boy blüht auch das Gameplay des Jump & Runs Psycho Fox durch die Transformierungen des Helden erst so richtig auf. Als Affe etwa springt der Held höher, als Hippo zerbröselt er mühelos Spezialblöcke und als Tiger kann er deutlich schneller rennen.

Fun-Fact: In der brasilianischen Version ist die Hauptfigur kein Fuchs, sondern ein Frosch, der wiederum auf einem beliebten Spielzeug der 80er-Jahre basiert. Affe, Nilpferd und Tiger wurden durch eine Maus, ein Schwein und eine Schildkröte ersetzt.

9 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Release: 1994
Entwickler/Publisher: Compile / Sega

Forderndes, knallbuntes Puzzlespiel auf Basis von Puyo Puyo, das vor allem in Japan ziemlich beliebt ist. Dr. Robotnik's Mean Bean Machine kommt allerdings mit angepasster Story daher, bei der Sonics Erzfeind Dr. Robotnik mal wieder den Bösewicht mimt. Auch der Zweispieler-Modus macht richtig Laune.

Fun-Fact: Mit Kirby's Avalanche passte Entwickler Compile Puyo Puyo auch für das Super Nntendo an. Die Fassung mit dem kultigen Knödel erschien 1995 in der PAL-Region und Nordamerika.

8 California Games

Release: 1989
Entwickler/Publisher: Epyx / Sega

Grandioser Konsolen-Port der beliebten Sportspielsammlung des californischen Entwicklerstudios Epyx, bei der ihr unter anderem BMX und Rollerblades fahrt, surft, skatet, Frisbee spielt und Hacky Sacks jongliert. 2008 wurde der Klassiker übrigens für die Virtual Console der Wii veröffentlicht.

Fun-Fact: Wenn man beim Frisbee-Spiel den Controller eine Weile nicht anrührt, sieht man auf dem Radar, wie Außerirdische den Wurfpartner entführen. Witziges Detail!

7 Golden Axe Warrior

Release: 1991
Entwickler/Publisher: Sega / Sega

Dieses Action-Rollenspiel ist eindeutig von Zelda inspiriert, übertrifft das Vorbild mit Spitzohr Link jedoch in einigen Punkten. Die Oberwelt zum Beispiel bietet nicht nur mehr Terrainvariationen sowie mehr Sehenswürdigkeiten, sondern ist auch knapp doppelt so groß wie die von The Legend of Zelda für das Nintendo Entertainment System.

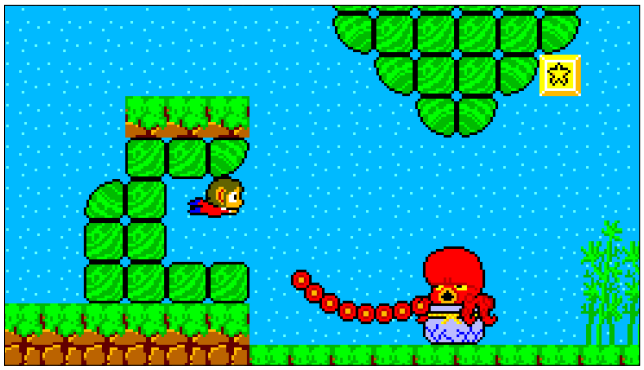
Fun-Fact: Golden Axe Warrior kann in der Sonic's Ultimate Genesis Collection (PS3, Xbox 360) als Bonusspiel freigeschaltet werden.

6 Lemmings

Release: 1992
Entwickler/Publisher: DMA Design / Sega

In diesem Puzzle-Spiel laufen menschenähnliche Lemminge mit grünen Haaren stets ihrem Unheil entgegen. Eure Aufgabe besteht darin, sie sicher zum Level-Ausgang zu lotsen, indem ihr eine vorgegebene Anzahl an Aktionen clever einsetzt. Die Master-System-Version zählt zu den besten 8-Bit-Fassungen und bietet sogar einige exklusive Levels mit Sega-Branding.

Fun-Fact: Um die Hardware nicht zu sehr zu belasten, stellt das Master System maximal 20 Lemminge gleichzeitig dar.



Das höchst unterhaltsame, 17 Levels umfassende Jump & Run Alex Kidd in Miracle World ist bei der europäischen Variante des Master System II bereits vorinstalliert.

Branchenveteran Mark Cerny, der kürzlich erste technische Details zur Playstation 5 enthüllte, arbeitete früher für Sega und war maßgeblich an der Umsetzung zahlreicher Master-System-Spiele beteiligt, darunter Shooting Gallery, Missile Defense 3-D und California Games. (Quelle: Wikipedia / Gamelab Congreso Videojuegos)

Combo Cartridge mit Hang-On und dem Ballerspaß Safari Hunt.

Sega flankiert den Start der Konsole mit einer großangelegten Marketingkampagne und erhofft sich dadurch bis Jahresende mehr als 400.000 verkaufte Einheiten. Doch aus den ehrgeizigen Zielen wird nichts, gerade einmal 125.000 Exemplare gehen in Nordamerika bis zum 31. Dezember 1986 über die Ladentische. Ein enttäuschender US-Auftakt – und ein Tropfen auf den heißen Stein im Vergleich zu den 1,1 Millionen NES-Geräten, die Nintendo zu diesem Zeitpunkt bereits unters Volk gebracht hat.

Und es kommt noch schlimmer, denn trotz zahlreicher Spiele-Perlen wie Wonder Boy in Monster Land, Phantasy Star oder Alex Kidd in Miracle World sowie tatkräftiger Unterstützung von Activision (Ghostbusters, Rampage, Bomber Raid) und Parker Brothers (Montezuma's Revenge, King's Quest: Quest for the Crown) will das Master System in den USA auch in den Folgejahren einfach nicht so recht an Fahrt aufnehmen. Das Drama geht schließlich so weit, dass Nintendo 1988 sagenhafte 83 Prozent Marktanteil vorweisen kann. Sega hingegen veräußert die amerikanischen Distributionsrechte für das Master System noch im selben Jahr aus Frust an den Spielwarenhersteller Tonka.

Tonka, ein Traditionsunternehmen aus Minnesota, kennt sich mit dem Verkauf von robusten Miniaturfahrzeugen für Kinder bestens aus. Eine Videospiel-Konsole aus Japan an den Mann beziehungsweise die Frau zu bringen, stellt die Firma jedoch vor eine bisher ungeahnte Herausforderung – die Tonka zur Enttäuschung vieler Sega-Fans leider gehörig vergeigt. Unter anderem, indem man die Lokalisierung vieler wichtiger Releases aus Kostengründen blockiert.

Besser spät als nie: Segas Siegeszug in Europa

Während sich in den USA ein klarer Abwärtstrend abzeichnet und die US-Produktion Anfang 1992

unsere ganz subjektive Top-10-Liste – inklusive Fun-Facts zu jedem einzelnen Spiel!

5 R-Type

Release: 1988
Entwickler/Publisher: Irem / Sega

Blendet man das regelmäßige Bildflackern mal aus, handelt es sich hierbei um eine durchweg gelungene Umsetzung des Spielhallenklassikers. Damals einzigartig im Horizontal-Shooter-Genre und dann vielfach kopiert, wurde die Idee des Force-Moduls. Hierbei handelt es sich um eine aufrüstbare Drohne, die sich auf Knopfdruck sowohl vorne als auch hinten am Schiff an- und abkoppeln lässt.

Fun-Fact: In R-Type Final für die PS2 integrierte Entwickler Irem ganze 101 spielbare Varianten des Raumschiffs.

4 Castle of Illusion starring Mickey Mouse

Release: 1990
Entwickler/Publisher: Sega (AM7) / Sega

Abwechslungsreiches, liebevoll animiertes Jump & Run mit sechs Welten, das im Gegensatz zur Mega-Drive-Fassung mit ganz eigenem Leveldesign aufwartet. Zudem setzt es einen stärkeren Fokus auf kleinere Puzzle-Passagen.

Fun-Fact: Im September 2013 erschien ein von Sega Studios Australia entwickeltes Remake der Mega-Drive-Fassung des charmanten Hüpfspiels für PS3, Xbox 360 und PC. Später folgten Umsetzungen für Mac, iOS und Android.

3 Sonic the Hedgehog

Release: 1991
Entwickler/Publisher: Ancient / Sega

Obwohl dieses Sonic-Abenteuer den gleichen Namen wie die Mega-Drive-Fassung trägt und auch dem gleichen Storyfaden folgt, wurden alle Levels eigens für das Master System angepasst. Akustisch und grafisch ist es auf jeden Fall eines der besten Master-System-Spiele.

Fun-Fact: Die direkt ins Master System II integrierte Version enthält keine Credits. So konnte Sega Speicherplatz sparen und musste kein größeres, kostspieligeres ROM-Modul in der Konsole verbauen.

2 Phantasy Star

Release: 1987
Entwickler/Publisher: Sega Sonic Team / Sega

Noch heute eines der besten 8-Bit-Rollenspiele mit großartiger Oberwelt, eindrucksvollen Dungeons aus First-Person-Perspektive, vielfältigen Monstern und einer Story, die von Anfang bis Ende fesselt. Wenn ihr diesen Klassiker nachholen möchtet, habt ihr Glück, denn er wurde im Dezember 2018 als Teil der Sega-Ages-Initiative auf der Switch veröffentlicht.

Fun-Fact: Die Mega-Drive-Fassung schaltet lediglich in einen abwärtskompatiblen Modus und spielt das Master-System-ROM ab.

1 Wonder Boy III: The Dragon's Trap

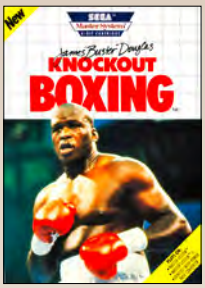
Release: 1989
Entwickler/Publisher: Westone / Sega

Fragt man Fans und Master-System-Kritiker nach ihren absoluten Lieblingsspielen, dann fällt in schöner Regelmäßigkeit der Name Wonder Boy III. Interessant wird das Gameplay des Plattformers vor allem durch die Fähigkeit des Helden, verschiedene Gestalten anzunehmen. Als Piranha-Man kann er zum Beispiel lange unter Wasser tauchen, als Hawk-Man fliegen usw.

Fun-Fact: Die texanische Speedrunnerin Tinahacks schafft es, das Switch-Remake auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad in 31 Minuten und 15 Sekunden durchzuspielen.

BESONDERS SELTENE MASTER-SYSTEM-SPIELE

Auch das Sega Master System verfügt über einige echte Raritäten. Eine davon: die US-Fassung von Sonic The Hedgehog. Genauer gesagt ein PAL-Modul, dessen Barcode mit einem US-Barcode (der mit der Nummer 01008 beginnt) überklebt wurde. Hintergrund für den hohen Seltenheitsfaktor: Als das Sega Genesis (aka Mega Drive) in den USA an Fahrt aufnahm, stellte man in den USA keine Master-System-Module mehr her. Um die Master-System-Fassung von Sonic The Hedgehog trotzdem in den USA anbieten zu können, importierte Sega schlichtweg die PAL-Fassung des Spiels aus Europa und überklebte den europäischen Barcode. Heute rangieren Sonic-Versionen, die über einen intakten US-Barcode verfügen, zwischen 500 bis 1000 Dollar. Welche Module Raritäten-Sammler sonst noch auf dem Schirm haben sollten, erfahrt ihr im Folgenden:



James Buster Douglas Knockout Boxing

Genre: Boxen
Entwickler/Publisher: Sanritsu Denkt / Sega of America
Release-Jahr: 1990
Version: US-Fassung

Aktuell höchster Preis auf Ebay: 6730 Dollar
Zuletzt verkauft für: 582,85 Dollar

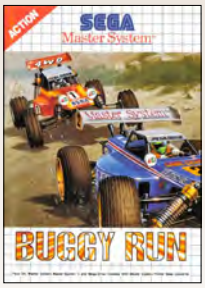
Bildquelle: Moby Games

Les Schtroumpfs Autour Du Monde (The Smurfs Travel the World)

Genre: Jump & Run
Entwickler/Publisher: Virtual Studio/Infogrames
Release-Jahr: 1995

Aktuell höchster Preis auf Ebay: 377,15 Dollar
Zuletzt verkauft für: 377,15 Dollar

Bildquelle: Moby Games



Buggy Run

Genre: Top-Down-Racer
Entwickler/Publisher: SIMS Co. / Sega
Release-Jahr: 1993

Aktuell höchster Preis auf Ebay: 247,12 Dollar
Zuletzt verkauft für: 302,45 Dollar

Bildquelle: Moby Games

Masters of Combat

Genre: Beat'em Up
Entwickler/Publisher: SIMS Co. / Sega
Release-Jahr: 1993

Aktuell höchster Preis auf Ebay: 390,22 Dollar
Zuletzt verkauft für: 266,69 Dollar

Bildquelle: Moby Games

Power Strike II

Genre: Top-Down-Shooter
Entwickler/Publisher: Compile / Sega
Release-Jahr: 1993
Version: US-Fassung

Aktuell höchster Preis auf Ebay: 258,60 Dollar
Zuletzt verkauft für: 213,83 Dollar

Bildquelle: Moby Games

Retro-Feeling für unterwegs: Der Handheld „Arcade Gamer Portable" beinhaltet 30 vorinstallierte Master-System-Spiele. (Quelle: Real)

letztendlich komplett eingestellt wird, läuft es für Sega zum Europa-Start Ende 1987 deutlich besser. Zum einen, weil Platzhirsch Nintendo auf diesem Markt noch nicht so prominent vertreten ist und das NES hier eher zaghaft bewirbt. Zum anderen, weil Sega die technischen Vorzüge des Master Systems im Vergleich zu rivalisierenden Systemen – allen voran die Heimcomputer C64 und ZX Spectrum – konsequent herausarbeitet und die Konsole fast schon gebetsmühlenartig als „Arcade-Automat für Zuhause" vermarktet.

Auch die Preise gehen noch in Ordnung. In Deutschland etwa, wo sich zunächst Ariolasoft um die Vermarktung kümmert, werden 298 D-Mark fällig. In Großbritannien, wo Mastertronic das Distributionsruder in die Hand nimmt, schlägt der 8-Bitter mit 99,99 Pfund zu Buche – Hang-On inklusive. Hinzu kommt: Das Spiele-Startaufgebot bestehend aus dem Spy-Hunter-Klon Action Fighter, dem Beat'em Up Black Belt, der Heli-Ballerei Choplifter, den Shoot'em Ups Fantasy Zone und TransBot sowie der F1-Raserei World Grand Prix deckt zahlreiche Geschmäcker ab und wächst schon bald rasant an.

Dass es im Rahmen des Europa-Starts aufgrund hoher Vorbestellermengen zu Lieferschwierigkeiten kommt und Distributoren wie Mastertronic und Master Games dadurch in finanzielle Schieflage geraten, hat die Branche ebenfalls bald vergessen. Retter in der Not ist in diesem Fall der britische Multimillionär Richard Branson. Sein Unternehmen Virgin Group übernimmt im Jahr 1988 die komplette europäische Distribution der Hardware und kurbelt die ohnehin schon warm gelaufene Marketingmaschine nochmals an. Viele europäische Entwickler wiederum sehen dies mit Wohlwollen und sorgen nun ihrerseits für weiteren, qualitativ oft hochwertigen Software-Nachschub.

Ja, das Master System ist schon bald so populär, dass einige Studios Anfang der 90er-Jahre PAL-exklusive Konsolen-Umsetzungen auf den Weg bringen, mit denen eigentlich niemand mehr

Die Master-System-Version von Street Fighter II: Champion Edition erschien nur in Brasilien und gilt als eines der größten Master-System-Module überhaupt.

Wonder Boy: The Dragon's Trap von Lizardcube ist ein gelungenes Remake des dritten Wonder-Boy-Teils und für PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One und Switch erhältlich.

Mit Monster Boy and the Cursed Kingdom lieferten der Publisher FDG Entertainment und der Entwickler Game Atelier einen echten Plattformer-Hit ab.

gerechnet hatte, darunter die Arcade-Klassiker Forgotten Worlds und Gauntlet. Aber auch einige Konsolen-Exklusiventwicklungen lassen die Fangemeinde staunen (siehe Kasten PAL-Power).

Als weiterer Verkaufsbeschleuniger entpuppt sich der bereits 1990 erfolgte Release des Master System II, eine kostenoptimierte Version der Konsole, bei der die Japaner unter anderem auf den mittlerweile nicht mehr genutzten Schacht für Sega Cards, die Reset-Taste, die Betriebsleuchte, den ohnehin brachliegenden Erweiterungsschacht sowie die Musik und das Logo beim Hochfahren verzichten.

Summa summarum bringt es Sega so im Dezember 1993 allein in Europa auf mehr als 6,25 Millionen verkaufte Master-System-Konsolen – mehr als dreimal soviel wie in den USA. Ergänzt man nun noch die 5,73 Millionen europäischen Einheiten des großen 16-Bit-Bruders Mega Drive, wird schnell klar, warum Sega Anfang der 90er eine dominante Stellung auf dem europäischen Videospielmarkt innehat.

Publikumsliebling in Brasilien

Abgeschlossen ist die Ära Master System damit aber noch längst nicht, im Gegenteil. Angespornt vom wachsenden Erfolg in Europa bringt Sega die Konsole im September 1989 auch in Südamerika, genauer in Brasilien, auf den Markt. Realisiert wird die Produkteinführung vom lokalen Spielwarenhersteller Tectoy. Ein brillanter Schachzug, denn das in der Millionenstadt São Paulo ansässige Unternehmen ist mit viel Leidenschaft und Engagement bei der Sache. Los geht's mit einer millionenschwereren Marketingkampagne, die das Master System klar als zuverlässiges Markenprodukt platziert und immer wieder Bezug auf die Spielhallen-Begeisterung vieler Brasilianer nimmt. Gleichzeitig stellt Tectoy sicher, dass textlastige Spiele wie beispielsweise Segas Rollenspiel-Hochkaräter Phantasy Star komplett ins Portugiesische (die Landessprache Brasiliens) übersetzt werden.

Doch damit nicht genug. Ausgewählte Titel werden in Absprache mit Sega inhaltlich modifiziert und für das brasilianische Publikum maßgeschneidert. Ein tolles Beispiel hierfür ist der Plattformer Wonder Boy in Monster Land, bei dem Tectoy den ursprünglichen Helden Tom-Tom schlichtweg gegen die pausbäckige, ziemlich starke und in Brasilien allseits bekannte Comic-Heldin Mônica austauscht und einige inhaltliche Elemente an den Comic anpasst. Clever!

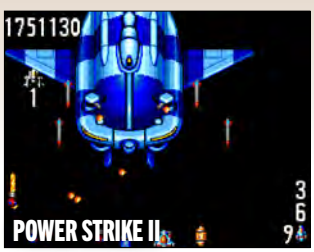
Um die schon damals horrenden Einfuhrsteuern zu umgehen, einigen sich Sega und Tectoy zudem darauf, dass sowohl das Master System als auch später das Mega Drive (ab Dezember 1990) und das Handheld Game Gear (ab August 1991) direkt in der brasilianischen Amazonas-Stadt Manaus hergestellt werden. Und was macht Nintendo? Die Japaner wagen sich erst 1993 auf den brasilianischen Markt. Zu diesem Zeitpunkt ist dieser jedoch bereits in fester Hand von Tectoy und Sega und überschwemmt von teils deutlich günstigeren NES-Klonkonsolen.

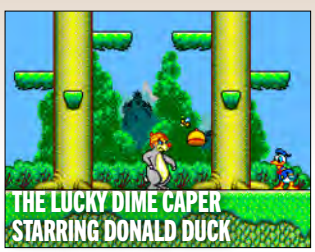
Beflügelt wird die Tectoy/Sega-Dominanz zudem von diversen Brasilien-exklusiven Spielen, die im Westen niemand mehr für möglich gehalten hätte. Street Fighter II: Championship Edition zum Beispiel – eigentlich eine 16-Bit-Entwicklung – wird von Capcom in einer erstaunlich soliden Master-System-Fassung eigens für Brasilien programmiert. Gleiches gilt für Treasures Mega-Drive-Plattform-Klassiker Dynamite Headdy und Teil drei eines hierzulande indizierten Beat 'em Ups aus dem Hause Midway.

All diese und andere Aktivitäten führen schließlich dazu, dass Brasilien heute – fast 20 Jahre nach dem regionalen Start der Konsole – mehr als acht Millionen verkaufte Master Systeme vorweisen kann. Besser noch: Brasilianische Kunden können angepasste Versionen der Hardware weiterhin zu moderaten Preisen kaufen. Das Master System Evolution mit zwei Controllern etwa spielt zwar keine Retro-Module mehr ab, bietet dafür aber insgesamt 132 vorinstallierte Spiele, darunter Klassiker wie Sonic The Hedgehog, Shinobi, Golden Axe, Altered Beast sowie vier Teile der Alex-Kidd-Reihe. ■

PAL-POWER

Nachdem das Master System in den USA schon wieder kalter Kaffee war, verkaufte es sich in Europa weiterhin prima. Viele Entwickler wollten sich diese Chance nicht entgehen lassen und veröffentlichten PAL-exklusive Spiele mit zum Teil herausragender Qualität. Zu den bekanntesten zählen die Jump & Runs The Lucky Dime Caper starring Donald Duck (1991) und Astérix (1991), das allererste Ninja Gaiden (1992) mit Schattenkrieger Ryu Hayabusa in der Hauptrolle, der Vertikal-Shooter Power Strike II (1993) aus dem Hause Compile sowie der von Castlevania inspirierte Plattformer Master of Darkness (1993). Letztgenannter Titel erschien später doch noch in den USA, dort allerdings nur für den Game Gear und unter dem Namen Vampire: Master of Darkness.





Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
2004 N-ZONE

AUSGABE 06/2004

Vor 15 Jahren feierte die N-ZONE ein großes Jubiläum: Sieben Jahre N-ZONE! Das nahm die damalige Redaktion zum Anlass, einerseits einige interessante Zahlen zum Magazin im Editorial preiszugeben, andererseits in einer großen Reportage mit dem Namen „7 Jahre N-ZONE" sowohl einen ausführlichen Rückblick auf sieben Jahre N-ZONE als auch einen hoffnungsvollen Ausblick zu wagen. Zudem konnten die Leser und Leserinnen bei einem großen Gewinnspiel tolle Preise im Gesamtwert von über 10.000 Euro abstauben! Doch natürlich beschäftigte sich die N-ZONE vor 15 Jahren auch mit den damals neuesten Nintendo-Themen. Der Vorschau-Bereich fiel zwar klein aus und führte Titel wie WWE: Day of Reckoning und Pikmin 2 an, die Test-Sektion war aber dafür gut gefüllt und beinhaltete einige Kracher. Für den Gamecube überzeugten im Test beispielsweise Pokémon Colosseum (90), The Legend of Zelda: The Four Swords+ (88), Mission Impossible: Operation Surma (80), Conan (73) sowie Serious Sam: The Next Encounter (72), für den Game Boy Advance zum Beispiel Max Payne Advance (85). Davon abgesehen umfasste die Ausgabe 06/2004 einen praktischen Gamecube-Hardware-Guide, eine Reportage zu den fehlenden Online-Fähigkeiten von Splinter Cell 2, den zweiten Teil der Komplettlösung zu Metal Gear Solid: The Twin Snakes, eine Komplettlösung zu Final Fantasy Crystal Chronicles und Kurztipps zu Knights of the Temple. Außerdem freuten sich N-ZONE-Leser über Hardware-Tests, Leserbriefe, Cheats und Codes, Nachspiel-Tests sowie Leser-Feedback zu Final Fantasy Crystal Chronicles.

PIKMIN 2 (GC)

POKÉMON COLOSSEUM (GC)

MAX PAYNE ADVANCE (GBA)

AUSGABE 06/2009

Vor zehn Jahren blickte die N-ZONE-Redaktion wie üblich zu dieser Jahreszeit bereits voller Spannung auf die seinerzeit nahende E3. Doch während viele Hersteller bereits ihre Pläne mit dem erwartungsvollen Publikum teilten, hielt sich Nintendo noch weitestgehend bedeckt. Den Vorschau-Bereich dominierten daher neben Kirby Super Star Ultra für den DS mit Blick auf die Wii-Games von Drittherstellern, beispielsweise Red Steel, F1 2009, Resident Evil: The Darkside Chronicles, Spyborgs und The Conduit. Besonders prall gefüllt war, wie zur Wii- und DS-Ära über lange Zeit Standard, die Test-Sektion der N-ZONE-Ausgabe 06/2009. Neben zahlreichen mittelmäßigen und heutzutage kaum mehr relevanten Titeln für Wii und DS überzeugten die Redaktion zum Beispiel für die Wii Little King's Story (86), Geheimakte 2: Puritas Cordis (83), Rock Band 2 (93), Guitar Hero: Metallica (90) und Excitebots: Trick Racing (83), für den DS unter anderem Pokémon Platin-Edition (91), Disgea DS (85) und (getestet in der japanischen Version ohne deutsche oder englische Sprache/Texte) Mario & Luigi RPG 3 (88), das hierzulande in der lokalisierten Version als Mario & Luigi: Abenteuer Bowser im Oktober 2009 für den DS erschien. Zwei spannende Reportagen gab es vor zehn Jahren auch im Heft, einmal zu WiiWare- und DSiWare-Spielen, eine weitere zu verschollenen Spielen, die fast erschienen wären. Abgerundet wurde das Magazin vor zehn Jahren durch Hardware-Tests, Leserbriefe, Spielerforum, Cheats und Codes sowie acht Seiten Retro zu vielen Spiele-Klassikern, beispielsweise Conker's Bad Fur Day.

RED STEEL (Wii)

POKÉMON PLATIN-EDITION (DS)

KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)

AUSGABE 06/2014

Wenn die N-ZONE vor 15 Jahren das siebenjährige Jubiläum feierte, was war dann vor fünf Jahren ein Grund zum Feiern? Natürlich das siebzehnjährige Jubiläum! Aufgrund dessen gab es eine sechsseitige Reportage mit einem ausführlichen Rückblick auf die N-ZONE-Geschichte bis zu diesem Zeitpunkt. Der Vorschau-Bereich indes war in der N-ZONE-Ausgabe 06/2014 eher schmal und umfasste unter anderem Artikel zu Super Smash Bros. für 3DS und Wii U, Skylanders: Trap Team für 3DS und Wii U sowie Tomodachi Life für 3DS. In der Test-Sektion war dafür vor fünf Jahren deutlich mehr los, für den 3DS durchwanderten zum Beispiel Kirby: Triple Deluxe (80), Mario Golf: World Tour (87) und Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl (87) das Test-Labor und wurden für sehr gut befunden, für die Wii U beispielsweise Lego Der Hobbit (78), Child of Light (85) und Mario Kart 8 (89). Letzteres überzeugte im Test nicht nur Lukas von seinen Qualitäten, sondern sollte sich in der Folgezeigt auch zum erfolgreichsten aller Wii-U-Spiele mausern – mit weltweit 8,42 Mio. Verkäufen. Das ist angesichts der gerade einmal 13,56 Mio. verkauften Wii-U-Konsolen ein äußerst beachtlicher Wert. Retro-Fans kamen vor fünf Jahren dank ausführlicher Beiträge zum Game Boy (anlässlich dessen 25. Jubiläums) sowie zur Resident-Evil-Reihe ebenfalls auf ihre Kosten, Sammler freuten sich über einen Guide mit den Fundorten sämtlicher Sonnensteine in Kirby: Triple Deluxe, ein Boss-Guide half Spielern von Child of Light. Außerdem gab es natürlich wie immer Leserbriefe, das Spielerforum, die Superliga und vieles mehr zu lesen.

SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

MARIO KART 8 (Wii U)

KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

TIPPS ZU ALLEN FUNDORTEN DER BLUMEN

TEIL 2

In dem zweiten Teil unseren Guides geben wir euch erneut hilfreiche Tipps, damit ihr den Rest der versteckten Blumen in Yoshi's Crafted World findet.

Weiter geht es mit unserem Guide zu Yoshi's Crafted World. Wir haben für euch alle Blumen im Spiel aufgestöbert und helfen euch dabei, auch die letzte Blüte zu finden. Dabei gilt erneut, dass ihr neben den versteckten Blumen im Level ein weiteres Sammelobjekt durch das Sammeln von insgesamt 100 goldenen Münzen erhaltet. Schafft ihr es zudem mit vollen Lebenspunkten durch die Zielgerade, gibt es noch eine Blume. Damit ihr noch eine Blüte erhaltet, müsst ihr zwanzig rote Münzen in jedem Level finden. Daher geben wir euch zu den schwierigsten versteckten Talern ebenfalls Tipps.

Insel 2: Oberer Pfad

Nachdem wir das Traumjuwel von dem unteren Pfad in unseren Besitz genommen haben, folgt nun der obere Weg, in Richtung des roten Juwels.

Welt Dinowüste – Level 1: Dino-Randale

Blume #1

Sobald ihr das erste Mal in diesem Level den Dino-Schädel aufsetzt, trefft ihr schnell auf einem Turm aus Shy Guys. Haut alle Gegner um und die erste Blume wird herabfallen.

Blume #2

Nachdem ihr euren Helm verloren habt, kommt euch ein Shy Guy mit einem Dino-Schädel entgegen. Dieser verfolgt euch unbeirrt und lässt sich nicht verschlucken. Nach kurzer Zeit findet ihr eine Wolke und die Kamera dreht sich, nachdem ihr sie abgeworfen habt. Trefft nun alle blauen Münzen, achtet aber weiterhin auf euren Verfolger.

Blume #3

Kurz nach der zweiten Blume kommt ihr auf einer Plattform an, über der eine Wolke schwebt. Werft sie ab und verschlingt schnell die Äpfel, um die dritte Blume zu erhalten.

Blume #4

Wenige Schritte von der dritten Blume entfernt gelangt ihr auf ein Gestell. Nutzt Yoshis Stampfattacke auf den Steinen rechts des Gestells und begebt euch daraufhin unter das Gestell. Hier taucht nun eine Wolke auf, die nach dem Abwurf eine Blume offenbart

Blume #5

Sobald ihr erneut einen Dino-Schädel tragt und den zweiten Checkpoint passiert habt, folgen mehrere Steine. Zerstört diese nicht direkt, sondern springt mithilfe von ihnen weiter nach oben. Dort findet ihr die fünfte Blume.

WELT DINOWÜSTE – LEVEL 1: DINO-RANDALE: BLUME #5

WELT DINOWÜSTE – LEVEL 1: DINO-RANDALE: BLUME #6

Blume #6
Wenn ihr den See mit den Bombengegnern überwunden habt, kommt ihr erneut bei zahlreichen Steinen an. Folgt nicht dem ersten Impuls und zerstört diese nicht wahllos. Springt stattdessen nach oben und zerstört die oberen Felsen, damit ihr an eine Sprungfeder gelangt. Diese katapultiert euch an die letzte Blume.

Rote Münzen

- Bevor ihr alle Steine mit dem Schädel zerstört, solltet ihr zuerst auf sie springen. Dort sind die meisten Münzen versteckt. Räumt danach alle Felsen aus dem Weg, denn auch unter ihnen sind oft Münzen versteckt.
- Bei der zweiten Blume befindet sich im Hintergrund ein Geschenk mit einer Münze. Ebenso kann hier der Shy Guy mit dem Helm eine Reihe von Steinen zerstören und so vier weitere Münzen offenbaren.

Rückseite
(Zeitlimit: 2:30 Minuten)

- Nachdem ihr den See zu Beginn des Levels überquert habt, hüpft ihr mittels Sprungfeder nach oben. Hier warten Bombengegner auf euch. Geht weiter, bis ihr an den Felsen mit den Shy Guys ankommt. Der erste Hund steckt zwischen mehreren Felsen – mit Yoshis Stampfattacke befreit ihr ihn aus seiner Bredouille.
- Sobald ihr den ersten Checkpoint erreicht habt, wartet ein Shy Guy mit Dino-Schädel auf euch. Im Hintergrund hüpft das zweite Schnuffelchen herum. Nach einem Eierwurf schließt sich das Tier euch an.
- Hinter dem zweiten Checkpoint springt ihr erneut mithilfe einer Sprungfeder nach oben. Folgt dem Weg weiter nach rechts, bis ihr auf einen Turm aus Shy Guys trefft. Mit eurem Dino-Schädel stellen die Maskenträger aber keine Gefahr dar und der letzte Welpe fällt herunter.

Welt Dinowüste – Level 2: Skelettosaurus-Wrack

Blume #1
Sobald der Skelettosaurus die Jagd nach euch aufnimmt, kommt ihr schon an mehreren Steinen vorbei, auf denen Shy Guys stehen. Wartet, bis das Gerippe die Steine zerstört, und schnappt euch die erste Blume.

Blume #2
Nachdem ihr an der ersten Piranha-Pflanze im Level vorbeigelaufen seid, springt schnell auf die darauffolgenden Steine. Hüpft am Ende des Weges herunter und schießt auf die Wolke links, damit sich die zweite Blume offenbart.

Blume #3
Nach der zweiten Piranha-Pflanze müsst ihr euch beeilen. Springt schnell die Steine hoch und holt euch links die Blume, bevor der Skelett-Dinosaurier den Weg nach oben zerstört.

Blume #4
In der Mitte des Levels hüpft ihr über die drei Bälle, um an einem Abschnitt mit mehreren fliegenden Shy Guys anzukommen. Springt am Ende dieses Bereichs auf die Steine und nutzt die Stampfattacke, damit ihr die vierte Blume befreit.

Blume #5
Erneut springt ihr über zwei Bälle und trefft danach auf eine Wolke. Werft sie ab und stampft schnell die vier rosa Säulen in den Erdboden, um die fünfte Blume an euch zu nehmen.

Blume #6
Bevor ihr die Zielgerade erreicht, wird das Skelett noch mal deutlich schneller. Springt anschließend über alle Bälle, damit ihr die letzte Blume aus der Luft fischen könnt.

Rote Münzen

- Sammelt in diesem Level einfach sämtliche normal aussehenden Münzen ein, denn so erhaltet ihr den Großteil der roten Taler.
- Nach dem ersten fliegenden Shy Guy befindet sich eine Wolke am Boden. So sackt ihr zwei weitere Münzen ein.
- Sobald ihr die zweite Blume eingesammelt habt, folgt eine Wolke mit Herzen. Im Hintergrund befindet sich hier ein Geschenk mit einer Münze.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:00 Minuten)

- Nachdem ihr über die ersten zwei Bälle im Level gesprungen seid, geht ihr durch einen Tunnel. Am Ende könnt ihr den ersten Hund entdecken, der sich an der Wand festklammert. Nach einem beherzten Eierwurf schließt er sich euch an.
- Wenn ihr die erste Wolke mit Herzen abgeworfen habt, ist das zweite Tier bereits in der Nähe. Bewegt euch einige Schritte weiter nach rechts und ihr erkennt das Schnuffelchen auf einer Palme.
- Gegen Ende des Levels stoßt ihr auf Sprungbälle sowie drei Shy Guys und rote Ballons mit Herzen. Im Hintergrund läuft der letzte Vierbeiner einen Hügel hoch, durch einen gezielten Eierwurf folgt er euch.

Welt Höhen-Hochland – Level 1: Flughöhenflug (Match)

In diesem Match-Level müsst ihr ein Flugzeug manövrieren und dabei möglichst viele rote Ballons zum Platzen bringen. Nach insgesamt 40 zerstörten Ballons erhaltet ihr drei Blumen, zwei weitere Sammelobjekte sind im Level vorzufinden.

Blume #1
Nachdem das erste Mal ein dicker Shy Guy sowie ein paar Herzen auf eurem Flugzeug gelandet sind, könnt ihr bereits die erste Blume erblicken. Steuert euer Flugzeug nach oben und holt euch so das Objekt der Begierde.

Blume #2
Bevor ihr bei dem Propeller mit dem dicken Shy Guy angelangt seid, schwebt die zweite Blume über drei roten Ballons. Haltet euch in dem oberen Bereich auf, damit ihr rankommt.

Rote Münzen

- Die roten Münzen in diesem Level sind nur schwer zu übersehen, da sie sich hauptsächlich unter den goldenen Münzen verstecken. Startet gegebenenfalls einen neuen Durchgang und konzentriert euch nur darauf, alle Münzen einzusammeln.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:00 Minuten)

- Relativ früh zu Beginn des Levels fliegt ihr in eine Höhle. Am Eingang erwarten euch zwei Shy Guys mit blauen Bomben, direkt dahinter hängt das erste Tier an einem roten Ballon. Lasst den Ballon zerplatzen und schnappt euch so den ersten Hund.
- Nachdem das Flugzeug eine Kurve geflogen ist, tauchen vier Ufos auf. Konzentriert euer Feuer auf die große blaue Untertasse und nach ein paar saftigen Treffern gehört euch der zweite Mini-Schnuffel.
- Kurz vor dem Ende des Levels müsst ihr euer Flugzeug zwi-

WELT DINOWÜSTE – LEVEL 2: SKELETTOSAURUS-WRACK: BLUME #6

schen sechs Bomben hindurchfliegen. Danach folgt ein weiteres Ufo. Tretet ihm mit einem Ei entgegen und der dritte Hund schließt sich euch an.

Welt Höhen-Hochland – Level 2: Schnuffels Magmarathon

Blume #1
Sobald ihr auf das erste Lava-Monster trefft, springt ihr auf die Plattform über ihm. Anschließend taucht eine Wolke auf. Wie ihr inzwischen garantiert wisst, gilt es nun, die Wolke abzuwerfen – und schon ist die Blume euer.

Blume #2
Nach dem ersten Lava-Monster lauft ihr durch einen Durchgang. Auf den herunterfahrenden Plattformen ist ein gelber Shy Guy, direkt über ihm befindet sich zudem eine Wolke. Sobald ihr sie abgeworfen habt, könnt ihr die zweite Blüte an euch nehmen.

Blume #3
Nachdem ihr ein kleines Stück mit eurem treuen Begleiter Schnuffel geritten seid, müsst ihr von ihm abspringen und eine Plattform nach unten fahren. Wartet, bis die Plattform ganz unten angekommen ist, steigt wieder auf den Hund und schwimmt durch die Lava, damit ihr die nächste Blume einsacken könnt.

Blume #4
Passiert den zweiten Checkpoint im Level und springt über die Möwen. Nachdem ein Lava-Monster aufgetaucht ist, folgt eine Möwe mit einer Wolke. Werft Letztere ab und verschlingt schnell die Äpfel, um an Blume Nr. 4 zu gelangen.

Blume #5
Kurz vor dem Ende des Levels müsst ihr erneut auf Schnuffel reiten. Sobald ihr auf den Vierbeiner trefft, folgt eine Wolke. Schmeißt sie ab und sammelt rasch alle blauen Münzen ein.

Rote Münzen
- Seid etwas geduldig in diesem Level und wartet auf die Lavafontänen. Beim Ausbruch bringen sie oft Wolken mit, die euch rote Münzen einbringen.
- Nachdem ihr auf euren treuen Begleiter Schnuffel getroffen seid, räumt ihr zusammen ein paar Gegner aus dem Weg. Haut die drei Stachelgegner und den dicken Shy Guy um und springt dann bei den drei Münzen in die Luft. Eine Wolke taucht auf und ihr könnt weiteres rotes Klimpergeld einsammeln.
- Sobald ihr die dritte Blume eingesammelt habt, kommt ihr mit Schnuffel auf ein paar Kisten an. Zerstört die Box ganz links mit Yoshis Stampfattacke und schwimmt so mit eurem Hund über die Lava, um drei Münzen zu erhalten. Am Ende des Weges findet ihr auch ein Geschenk mit einer Münze.
- Damit ihr an drei rote Taler gelangt, springt ihr über die erste Möwe des Levels auf die Plattform rechts. Daraufhin erscheint eine Wolke und einen Eierwurf später seid ihr ein paar Münzen reicher.

Rückseite (Zeitlimit: 3:00 Minuten)
- Zu Beginn müsst ihr über mehrere Möwen springen und den Lavafontänen ausweichen. Zwischen zwei Fontänen könnt ihr das erste Tier einsammeln.
- In der Mitte des Levels trefft ihr auf mehrere dicke Shy Guys auf Kisten. Verschluckt die Maskenträger und zerstört die Kisten am Ende des Weges. Der zweite Hund befindet sich in der Lava. Werft im richtigen Winkel ein Ei gegen die Wand, damit dieses den zweiten Hund erwischt.
- Nach dem zweiten Lava-Monster im Level landet ihr auf einer Plattform mit zwei Stachelgegnern und einem Eiercontainer. Lasst die Plattform versinken und ihr entdeckt das letzte Schnuffelchen im Hintergrund.

Welt Höhen-Hochland – Level 3: Windwärtsweg

Blume #1
Sobald ihr am ersten Birdie-Nest vorbei seid, müsst ihr über mehrere Bälle springen. Begebt euch auf die zweite Kugel und wartet, bis sie nach oben gepustet wird. Von dort aus könnt ihr einen Shy Guy abwerfen, der die erste Blume festhält.

Blume #2
Damit ihr die nächste Blume erhaltet, springt ihr nach dem ersten Checkpoint über die Möwen. Hüpft dabei aber in der unteren Reihe von Vogel zu Vogel, um so beim Sammelobjekt anzukommen.

Blume #3
Nachdem ihr die zweite Blume eingesackt habt, folgen mehrere Reihen mit Bällen. Werft über der zweiten Reihe die Wolke ab und schnappt euch schnell alle blauen Münzen.

Blume #4
Kurz nachdem ihr das erste Mal in den Vordergrund getreten seid, kommen mehrere Boden-Birdies auf euch zu. Verschlingt sie und werft so die darauffolgende Wolke ab. Die Perspektive dreht sich und mehrere Blumen tauchen auf. Euer Ziel befindet sich in der obersten Reihe an dritter Stelle von links.

Blume #5
Sobald ihr in den Hintergrund tretet, warten drei Nester mit Birdies auf euch. Springt in dem obersten Horst nach oben und eine Wolke taucht auf. Pfeffert ihr ein Ei entgegen und nehmt so die fünfte Blume an euch.

Blume #6
Am zweiten Eiercontainer angelangt, springt ihr erneut über mehrere Möwen. Dabei begegnet ihr einer Wolke und sobald ihr sie abgeworfen habt, tauchen vier blaue Ballons auf. Bringt diese zum Platzen und gelangt so in den Besitz der nächsten Blüte.

Blume #7
Habt ihr den zweiten Checkpoint passiert, folgen wieder mehrere Bälle. Springt auf den dritten Ball; wartet, bis dieser nach oben gepustet wurde, und werft die Blume im Hintergrund ab.

Blume #8
Nahe dem Ende durchquert ihr ein Nest mit sechs Boden-Birdies. Danach müsst ihr erneut Möwen als Sprungplattformen ausnutzen, bis ihr an einer Wolke vorbeikommt. Durch einen gezielten Eierwurf taucht die letzte Blume auf.

Rote Münzen
- Die meisten roten Münzen findet ihr, wenn ihr auf den Möwen und Bällen umherspringt. Sammelt alle normalen Münzen ein, denn auch hier verstecken sich wieder viele rote Taler unter den goldenen Münzen. Auch halten einige fliegende Shy Guys Münzen fest. Werft jedoch nicht direkt die Kapuzenträger ab, sondern zielt auf die Sammelobjekte.
- Habt ihr den ersten Eiercontainer passiert, müsst ihr über mehrere Möwen springen. Haltet dabei Ausschau nach einer Wolke, die zwei rote Münzen bereithält.
- Wenn ihr die dritte Blume eingesammelt habt, folgt ein großer Ball, der nach oben gepustet

WELT HÖHEN-HOCHLAND – LEVEL 3: WINDWÄRTSWEG BLUME #7

WELT EICHENBAUMWALD – LEVEL 1: ABWÄGENDE EICHELN BLUME #4

WELT EICHENBAUMWALD – LEVEL 1: ABWÄGENDE EICHELN: BLUME #6

wird. Ist dieser am höchsten Punkt angelangt, springt ihr auf die Plattform rechts und drei weitere Münzen gehören euch.

- Sobald ihr in die Level-Tiefe gegangen seid, kommen euch drei Boden-Birdies entgegen. Verschluckt sie und geht weiter am Boden entlang. Hier taucht nun eine Wolke mit drei Münzen auf.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Springt nach dem Start des Levels über die Vögel, bis ihr an ein Nest kommt. Verschlingt die Birdies hier und werft den ersten Hund im Hintergrund ab.
- Nachdem ihr in den Hintergrund getreten seid, kommen euch mehrere Boden-Birdies entgegen. Ein Nest mit dem zweiten Vierbeiner befindet sich im Hintergrund.
- Im hinteren Teil des Levels springt ihr über die Möwen nach dem zweiten Checkpoint bis zum nächsten Nest. Von hier aus hüpft ihr weiter über ein paar Bälle. Wartet auf der ersten Kugel, bis diese nach oben gepustet wird, und werft den fliegenden Hund ab.

Welt Eichenbaumwald – Level 1: Abwägende Eicheln

Blume #1
Ihr nehmt bei der zweiten Waage die rechte Eichel aus dem Netz. Steigt über das Wiegegerät und werft die Eichel in das Netz der Eule, woraufhin diese nach unten fährt und die erste Blume offenbart.

Blume #2
Nach der ersten Blume wartet ein Wiggler auf euch. Springt auf ihn, sobald er sich über der mittleren Plattform befindet. Nun wird er höher fliegen und euch zur zweiten Blume bringen.

Blume #3
Vor dem ersten Checkpoint schwebt eine Wolke, die nach einem Treffer von euch die Kameraperspektive dreht. Werft nun die Wolke in der Mitte ab, damit Blume Nr. 3 in euren Besitz wandert.

Blume #4
Sobald ihr den ersten Checkpoint durchstritten habt, fallen Stachelgegner eine Rampe herunter. Folgt dem Ursprung der Gegner und entdeckt dort die vierte Blume.

Blume #5
Im letzten Drittel des Levels trefft ihr auf mehrere Pappblumen und einen Wiggler. Werft die Wolke unter der Raupe ab und schnappt euch schnell alle Äpfel, um so die nächste Blume in Besitz zu nehmen.

Blume #6
Vor der Bushaltestelle begebt ihr euch in den Hintergrund und sucht dort nach drei Bauteilen. Erklimmt hier den Turm und begebt euch oben nach rechts. Springt auf der großen Eule einmal nach oben, wodurch eine Wolke erscheint.

Blume #7
Während der Busfahrt kommen euch mehrere Wiggler entgegen. Weicht dem Ersten dieser Art aus und wartet auf die zweite Raupe. Diese trägt die letzte Blume bei sich.

Rote Münzen

- Damit ihr in diesem Level an die meisten Münzen kommt, müsst ihr die Wiggler als Sprungplattformen nutzen. Hüpft auf die Raupen, woraufhin sie euch weiter nach oben transportieren und ihr euch die Taler schnappen könnt. Sammelt auch alle normal aussehenden Münzen während der Schaukel-Abfahrten ein, damit ihr den Großteil der Sammelobjekte erhaltet.
- Links neben der ersten Schaukel steht eine kleine Hütte. Auf dem Dach wartet eine Münze auf euch.
- Nach dem ersten Checkpoint folgt ihr den Rampen bis nach ganz unten. Hier seht ihr einen Baumstumpf mit Eicheln. Hinter diesem befindet sich ein Geschenk mit einer weiteren Münze.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Nach der Busfahrt begebt ihr euch in den Vordergrund. In einem Netz der ersten Waage sitzt der erste Hund und wartet brav darauf, eingesammelt zu werden.
- Vor dem ersten Checkpoint springt ihr links auf die Rampe, von der die Stachelgegner herunterfallen. Oben schnappt ihr euch das zweite Schnuffelchen.
- Sobald ihr euch im letzten Drittel des Levels wieder in den Vordergrund bewegt, springt ihr auf die Waage und begebt euch auf die rechte Seite. Werft von hier aus den letzten Welpen ab.

Welt Eichenbaumwald – Level 2: Sprung, Satz, Sieg

Blume #1
Nachdem ihr an der ersten Piranha-Pflanze vorbeikommt, springt ihr über mehrere Erdkugeln. Die Letzte bewegt sich nach oben. Werft sie ab, hüpft auf sie und springt vom höchsten Punkt aus auf die rechte Plattform zur ersten Blume.

Blume #2
Früh im Level trefft ihr auf Äffchen an grünen Seilen. Springt an die Seile und hangelt euch weiter nach links. Auf einer Plattform bewacht eine Piranha-Pflanze die Blume Nr. 2.

Blume #3
Nach den ersten drei lila Piranha-Pflanzen kommt ihr an einer Wolke an. Durch einen Treffer mit einem Ei dreht sich die Perspektive. Schießt die Maulwürfe ab und gelangt so in den Besitz der dritten Blume.

Blume #4
Folgt dem Weg weiter, nachdem ihr euch die vierte Blume geholt habt. Am Ende des Pfades ist über dem Wasser eine weitere Blume, die nur auf einen gezielten Eierwurf wartet.

Blume #5
In der Mitte des Levels befindet sich zwischen einer blauen und einer roten Kugel eine Wolke, die ihr mit einem Ei abwerft. Schnappt euch daraufhin alle blauen Münzen und die fünfte Blume gehört euch.

Blume #6
Sobald ihr eine Höhle mit vielen Affen betretet, springt ihr auf die zweite Kugel. Von dort aus erreicht ihr eines der grünen Seile. Klettert nach oben, wo euch das nächste Sammelobjekt erwartet.

Blume #7
Im letzten Part des Levels geht es über einen See. Lila Piranha-Pflanzen bewachen den Pfad und zerstören die grünen Kisten, auf denen ihr lauft. Schießt dabei ein Ei auf die rote Kugel, die zwischen zwei Pflanzen hängt, um eine weitere Blume einzusacken.

Blume #8
Die letzte Blume befindet sich erneut über dem See. Sprintet los, nachdem ihr auf der zweiten sicheren Plattform gelandet seid, und springt die Kisten hinauf. Dabei müsst ihr schneller als die Piranha-Pflanzen sein, da euer Ziel sonst im Wasser versinkt.

Rote Münzen

- Die meisten roten Münzen findet ihr im hinteren Teil des Levels. Sprintet schnell über den See, denn die lila Piranha-Pflanzen zerstören die Kisten unter euch.

WELT EICHENBAUMWALD – LEVEL 2: SPRUNG, SATZ, SIEG: BLUME #7

Sammelt dabei alle Münzen ein, damit ihr den Großteil erhaltet.

- Zu Beginn des Levels trefft ihr auf einen Affen. Sobald der Primat einen Baumstumpf hochklettert, begebt ihr euch links neben den Stamm, damit eine Wolke mit drei Münzen erscheint. Springt ihr nach oben, trägt nun der Affe eine Münze bei sich.
- Sobald ihr das erste Mal auf die Affen an grünen Seilen trefft, springt ihr auf die kleine Plattform. Eine Wolke mit zwei Münzen nun taucht auf. Folgt zudem dem Weg hier weiter, bis ihr auf einen Baumstumpf mit grünen Kisten stoßt. Zerstört die Kisten und sackt zwei weitere Taler ein.
- Hüpft auf die rote Kugel neben der ersten lilafarbenen Piranha-Pflanze. Von dort aus kommt ihr auf eine weitere Kugel. Werft den Ball weiter rechts ab und schnappt euch so fünf Münzen.
- Vor der sechsten Blume steht im Hintergrund ein Geschenk mit einer Münze.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:30 Minuten)

- Das erste Schnuffelchen findet ihr in einer roten Kugel über dem See mit den lilafarbenen Piranha-Pflanzen. Springt auf die grünen Boxen, nachdem ihr an der ersten Eier spuckenden Pflanze vorbeigekommen seid, und befreit das erste Tier.
- Begebt euch nach dem ersten Checkpoint in die Höhle mit den Affen. Seid ihr am letzten Primaten angelangt, springt ihr an sein Seil und klettert nach oben. Weiter links hängt der zweite Welpe.
- Nach dem zweiten Checkpoint springt ihr mithilfe der Seile weiter, um auf einer Plattform über dem Wasser zu landen. Hier könnt ihr das letzte Schnuffelchen im Gewässer erkennen.

Insel 2: Mittlerer Pfad

Sobald ihr das obere oder untere Juwel eingesammelt habt, könnt ihr von den Welten „Höhen-Hochland" oder „Spektakel mit Makel" den mittleren Pfad nehmen und euch auf den Weg zum violetten Traumjuwel machen.

WELT NINJALAND – LEVEL 1 HAUS DER TRÜGERISCHEN TÜREN: BLUME #6

Welt Ninjaland – Level 1: Haus der trügerischen Türen

Blume #1
Sobald ihr durch das erste Ninja-Haus gegangen seid, folgt eine kleine Brücke und eine weitere Hütte. Springt auf das Dach und holt euch dort die erste Blume.

Blume #2
Nach dem ersten Checkpoint betretet ihr erneut ein Haus. Dreht in der zweiten Etage die Tür und werft die zweite Blume rechts von euch mit einem Ei ab.

Blume #3
Auf dem Dach des Hauses mit der zweiten Blume schießt ihr eine Wolke ab. Die Perspektive dreht sich und ihr müsst auf die fünfte Pappwolke zielen, um euch die nächste Blume zu schnappen.

Blume #4
Im zweiten Bambuswald findet ihr eine Wolke, welche nach Abwurf vier Äpfel erscheinen lässt. Schlingt diese schnell herunter, um Blume Nr. 4 zu erhalten.

Blume #5
Um in ein Haus in der Mitte des Levels zu kommen, müsst ihr die blaue Tür abwerfen. Begebt euch ins Innere und springt nach dem Eiercontainer auf die blaue Plattform. Werft die Wand dieser Plattform ab, wodurch ihr euch zum Hintergrund dreht. Springt rechts durch das Loch und holt euch eine weitere Blume.

Blume #6
Habt ihr die große Tür im Level mit dem Schlüssel geöffnet, folgen drei Türen, die in den Hintergrund führen. Werft die Tür in der Mitte ab, schluckt die beiden Shy Guys herunter und schießt auf den Sichtschutz, damit ihr die letzte Blume erreicht.

Rote Münzen

- Einige Shy Guys im Hintergrund tragen rote Münzen bei sich. Ihr solltet euch auch immer in die Räume begeben, aus denen plötzlich die Maskenträger kommen. Dort warten nämlich auch viele Münzen auf euch.
- Unterhalb der ersten Bambus-Plattform schwebt eine Wolke, die euch vier Münzen spendiert.
- Sobald ihr den zweiten Checkpoint erreicht habt, folgt ein Haus mit einer blauen Tür. Stellt euch vor die Tür und springt einmal in die Luft, damit eine Wolke mit vier Münzen auftaucht.
- Wenn ihr euch die sechste Blume geschnappt habt, hüpft ihr mit einer Sprungfeder auf ein Dach. Springt links vom Eiercontainer in die Luft, woraufhin eine Wolke erscheint. Werft sie ab und sackt drei weitere Taler ein.
- Im letzten Haus dreht ihr die Wände so lange herum, bis ihr den Raum unten links betreten könnt. Dort warten zwei rote Münzen auf euch.

Rückseite
(Zeitlimit: 2:30 Minuten)

- In der Nähe des ersten Eiercontainers findet ihr den ersten Hund. Nehmt den Weg in die Level-Tiefe und werft die blaue Tür ab. Lasst euch durch das entstandene Loch fallen und holt euch das Tier.
- Durchschreitet nach dem ersten Checkpoint den Bambuswald und betretet das darauffolgende Haus. Im Inneren hängt das zweite Schnuffelchen an einer Glühbirne an der Decke.
- Kurz vor dem Ende müsst ihr euch mit einer goldenen Tür in die Richtung des Hintergrunds drehen. Nach der Dreherei erkennt ihr den Hund auf der anderen Seite der Tür. Steigt von der Plattform, werft ein Ei auf den Eingang und schnappt euch so den dritten Welpen.

Welt Ninjaland – Level 2: Hinter dem Shoji

Blume #1
Kurz nach dem Start kommt ihr auf eine Plattform mit einem Shy

Guy, der Wurfsterne nach euch wirft. Zerstört vor dieser Plattform die zwei Kisten mit Yoshis Stampfattacke und schnappt euch die erste Blume.

Blume #2

Sobald ihr zum ersten Mal über den oberen Teil des Levels lauft, erkennt ihr bereits durch den Sichtschutz die zweite Blume am Boden. Benutzt erneut Yoshis Stampffertigkeit, damit ihr zum nächsten Sammelobjekt gelangt.

Blume #3

Nach der ersten Piranha-Pflanze bewegt ihr euch über zwei lilafarbene Papierrollen. Oberhalb der zweiten Rolle sind mehrere Kisten und eine Wolke. Holt euch die Blume Nr. 3, sobald ihr die Wolke abgeworfen habt.

Blume #4

Nachdem ihr die dritte Blüte eingesammelt habt, folgt ein Abschnitt mit vielen Münzen. Springt auf die oberste Plattform und folgt dem Weg weiter nach rechts. Lasst euch am Ende des Pfads fallen und nehmt die nächste Blume in euren Besitz.

Blume #5

Der Sichtschutz trennt sich kurz vor Ende in zwei Teile auf. Ihr springt danach eine kleine Treppe hinauf und lasst euch dann durch die Papierrollen nach unten fallen, um die fünfte Blume einzusammeln.

Blume #6

Die letzte Blume erhaltet ihr, wenn ihr über einen Abgrund mit Stacheln gesprungen seid und die darauffolgende Wolke abgeworfen habt. Sammelt jetzt nur noch schnell alle blauen Münzen ein.

Rote Münzen

- Die meisten roten Münzen verstecken sich unter normalen Geldstücken. Da es sich hier um ein Auto-Scroll-Level handelt, lohnt es sich durchaus, für das Einsammeln von Münzen ein Ei zu benutzen.
- Oberhalb der ersten Piranha-Pflanze sind zwei Plattformen, die jeweils eine rote Münze für euch bereithalten.
- Im letzten Drittel des Levels trennt sich der Sichtschutz nach links und rechts auf. Links neben der lilafarbenen Papierrolle springt ihr nun auf die Plattform und eine Wolke bringt euch einen weiteren Taler ein.
- Eine Piranha-Pflanze hindert euch kurz vor dem Ende daran, durch einen Tunnel zu kriechen. Springt oberhalb der Pflanze auf die Plattform und werft die Wolke ab, damit ihr zwei weitere Münzen erhaltet.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Sobald ihr nach dem Level-Start über den Abgrund mit den Stacheln gesprungen seid, hüpft ihr auf den obersten Weg mit den lilafarbenen Papierrollen. Folgt dem Pfad weiter nach rechts, damit ihr so das erste Schnuffelchen einsammelt.
- Nachdem ihr den Abschnitt mit den sechs blauen Shy Guys gemeistert habt, müsst ihr über zwei Papierrollen nach oben springen. Werft von dort aus den zweiten Welpen im Hintergrund ab. Beeilt euch aber, denn ein Sichtschutz versperrt euch nach kurzer Zeit den Blick auf das Tier.
- Kurz vor dem Ende kommen euch mehrere Shy Guys mit Wurfsternen entgegen. Im Hintergrund taucht dann wieder der Sichtschutz auf. Zerstört schnell die grünen Kisten mit Yoshis Stampfattacke und begebt euch auf den Grund, von wo aus ihr den letzten Vierbeiner trefft.

Welt Ninjaland – Level 3: Herr von Samurais Schloss

Blume #1

Im zweiten blauen Raum katapultiert ihr euch mit einer Sprungfeder in die rote Kammer. Verschiebt Letztere nach rechts und begebt euch wieder in den blauen Raum. Fahrt diesen nun nach oben und holt euch mittels der Sprungfeder die erste Blume.

Blume #2

Nachdem ihr das erste Mal auch einen grünen Raum verschoben habt, folgen drei Stachel-Platten. Lauft schnell unter ihnen durch und springt, sobald sie den Boden erreicht haben, auf sie hinauf. Oben angelangt findet ihr die zweite Blume.

Blume #3

Die ersten drehbaren Stachel-Plattformen führen euch zur dritten Blume. Springt auf die zweite Reihe der Plattformen und lauft an der Sprungfeder vorbei. Ganz links gibt es einen kleinen Raum mit der Blüte.

Blume #4

Sobald ihr den zweiten Checkpoint erreicht habt, trefft ihr auf zwei Shy Guys mit Wurfsternen. Der zweite Maskenträger befindet sich auf einer höheren Plattform, unter der sich vier Münzen befinden. Werft die Taler ab und eine Wolke taucht auf, die euch Blume Nr. 4 einbringt.

Blume #5

Nach der vierten Blume trefft ihr auf drei Samurais. Schießt die Wolke über dem mittleren Krieger ab und sammelt rasch die blauen Münzen ein, damit die letzte Blüte erscheint.

Rote Münzen

- In diesem Level trefft ihr oft auf Wolken, die sich schnell bewegen. Ein genaues Zielen lohnt sich, denn so gelangt ihr an den Großteil der Münzen.
- Zu Beginn des Levels fallen mehrmals Stachel-Platten von der Decke auf euch herab. Nachdem die dritte Platte auf dem Boden angelangt ist, hüpft ihr auf sie und fahrt mit ihr wieder nach oben. Werft die flinke Wolke ab und ihr erhaltet vier Münzen.
- Unterhalb der ersten, sich drehenden Stachel-Plattform ist eine Wolke versteckt, die euch vier Münzen einbringt.
- Sobald ihr den ersten grünen Raum verschiebt, müsst ihr die blaue Kammer nach oben links befördern. Springt auf den blauen Raum, damit eine Wolke erscheint und ihr vier rote Taler einsacken könnt.
- Nachdem ihr die erste Tür mit einem Schlüssel geöffnet habt, befindet sich ein Geschenk in dem Raum mit den zwei Shy Guys.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Sobald ihr die drehenden Stachel-Plattformen passiert habt, läuft der erste Hund im Hintergrund herum. Durch einen Eierwurf schließt er sich euch an.
- Lauft nach dem zweiten Checkpoint über die Stachel-Plattformen, bis ihr einen Samurai erblickt. Nach drei Treffern bricht dieser auseinander und das zweite Schnuffelchen folgt euch.
- Kurz vor dem Ende folgen Stachel-Platten, die von der Decke hinabfallen. Nutzt die zweite Platte, um nach oben zu fahren und dort den dritten Vierbeiner zu entdecken.

Welt Rumpeldschungel – Level 1: Tierreich-Erkundung

Blume #1

Um die erste Blume zu erhalten, springt ihr über das erste blaue Nashorn und folgt dem Weg weiter nach links, von wo das Tier

WELT NINJALAND – LEVEL 2: HINTER DEM SHOJI: BLUME #4

WELT NINJALAND – LEVEL 3: HERR VON SAMURAIS SCHLOSS: BLUME #3

WELT NINJALAND – LEVEL 3: HERR VON SAMURAIS SCHLOSS BLUME #5

WELT RUMPELDSCHUNGEL – LEVEL 1: TIERREICH-ERKUNDUNG: BLUME #4

kam. Am Ende des Weges taucht eine Wolke für euch auf und nach einem gezielten Eierwurf gibt sie für euch das erste Sammelobjekt frei.

Blume #2

Springt über die ersten rosa Ballons und ihr entdeckt eine Wolke. Sammelt nach einem gezielten Eierwurf schnell die blauen Münzen ein und Blume Nr. 2 gehört euch.

Blume #3

Mit dem zweiten Nashorn springt ihr über drei rosafarbene Ballons, um eine erhöhte Plattform zu erreichen. Folgt dem Weg weiter nach rechts und lasst euch nach unten fallen. Nun lockt ihr das Nashorn nach links, damit es die Ballons zerstört. Unterhalb der Luftballons findet ihr die dritte Blume vor.

Blume #4

Kurz nach dem zweiten Checkpoint stoßt ihr auf drei Ballons, unter denen Piranha-Pflanzen sind. Erledigt das fiese Grünzeug und schnappt euch den Magneten, den ihr an dem linken Koala befestigt. Nun springt ihr an dem Eisenstück nach oben und schnappt euch so die nächste Blüte.

Blume #5

Sobald ihr im Bereich der vierten Blume über den rechten Koala hüpft, schwebt dort eine Wolke in der Luft. Die Kameraperspektive dreht sich und mehrere Blumen tauchen auf. Euer Ziel schwebt in dem Kreis oben rechts.

Blume #6

Nachdem ihr die Brücke für die beiden Nashörner repariert habt, begebt ihr euch in die Level-Tiefe und steigt selbst über die Brücke. Springt am Ende des Weges in die Luft und eine Wolke wird auftauchen, wodurch ihr euch die letzte Blume holen könnt.

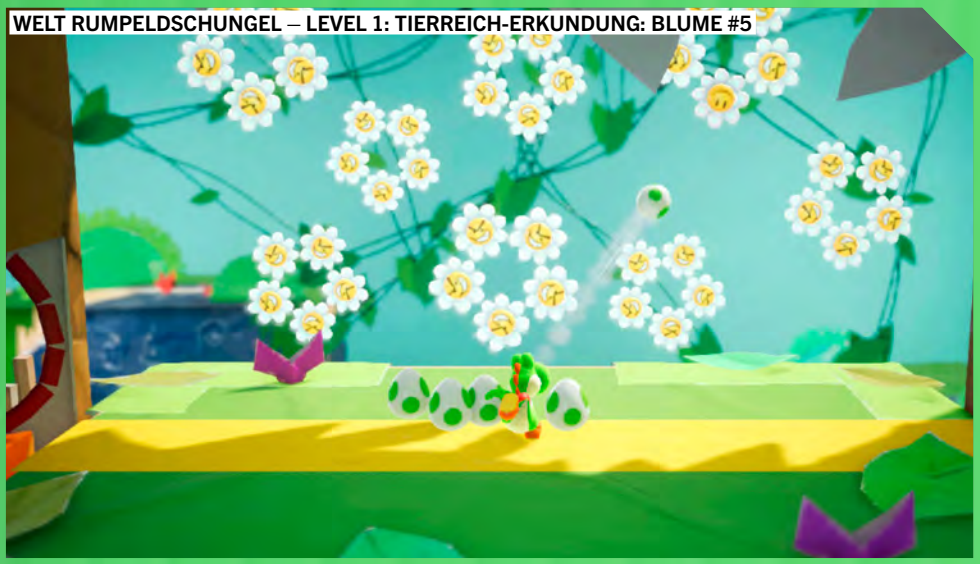
Rote Münzen

- Damit ihr die meisten Münzen euer Eigen nennen könnt, zerstört ihr mit den Nashörnern sämtliche Kisten.
- Unterhalb der Plattform, mit der ihr an das erste rote Seil gelangt, ist eine Wolke versteckt. Werft sie ab, um vier Münzen einzusacken.
- Schiebt die Giraffe bis zu den Papierrollen. Springt nun von dem Papp-Tier auf die Plattform oben links, um eine weitere Münze zu erhalten.
- Ein Geschenk mit einer Münze befindet sich im Hintergrund, sobald ihr das zweite Mal auf ein Nashorn trefft.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Beseitigt, sobald ihr an den ersten rosa Luftballons ankommt, die Piranha-Pflanzen am Boden. Zwischen zwei der Pflanzen sitzt das erste Tier.
- Der Welpe Nr. 2 reitet auf dem ersten Nashorn, dem ihr begegnet. Hüpft über das Horn auf den Rücken des Tiers, damit ihr das Schnuffelchen Nr. 2 erreicht.
- Springt über die Shy Guys und die Piranha-Pflanze, sobald ihr mithilfe der Giraffe in den Vordergrund getreten seid. Bleibt auf der daraufhin folgenden Papierrolle stehen und werft den letzten Hund ab, der sich im Hintergrund in einem Krokodil befindet.
- Sobald ihr die Brücke für die beiden Nashörner reparieren müsst, folgt dem Weg in den Vordergrund und hangelt euch an dem roten Seil herunter. Am Boden wartet links eine Piranha-Pflanze, nach dem Abwurf bringt sie euch vier rote Münzen ein.



WELT RUMPELDSCHUNGEL – LEVEL 1: TIERREICH-ERKUNDUNG: BLUME #5

Welt Rumpeldschungel – Level 2: Hoppel-di-Hüpf

Blume #1

Mit Yoshis Stampfattacke müsst ihr den zweiten Frosch besonders hoch springen lassen. Ist dieser am höchsten Punkt angelangt, hüpft ihr selbst nach oben und schnappt euch die erste Blume.

Blume #2

Stockt euren Munitionsvorrat am ersten Eiercontainer auf und werft die darauffolgende Wolke ab. Verschlingt schnell die Äpfel und die zweite Blüte taucht auf.

Blume #3

Sobald ihr auf die zweite grüne Schlange im Level trefft, begebt ihr euch über sie nach links. Dort springt ihr mit dem Frosch hoch und zerstört die Kisten auf der rechten Seite. Die Schlange folgt euch auf eure Ebene und ihr könnt erneut über sie gehen. Weiter rechts sackt ihr so die Blume Nr. 3 ein.

Blume #4

Nachdem ihr die dritte Blume eingesammelt habt, springt ihr über einen Frosch auf eine höhere Plattform. Schnappt euch am Eiercontainer genügend Munition und schießt die Schlange weiter rechts ab, damit ihr durch den Gang treten könnt. Weiter geht es über drei Plattformen, von der dritten aus erkennt ihr links eine Wolke, die nach einem Treffer die nächste Blume offenbart.

Blume #5

Bewegt euch vom zweiten Checkpoint aus nach links, bis ihr wie-

der auf die Schlange trefft. Lauft über sie, um an der linken Seite die fünfte Blume einzusacken.

Blume #6

Folgt dem Weg nach dem zweiten Checkpoint nach rechts, wo ihr auf mehrere Frösche trefft. Schmeißt von dem dritten Tier aus die Wolke unten links ab, wodurch das nächste Sammelobjekt erscheint.

Blume #7

Kurz vor dem Ende hüpft ihr über die dritte Schlange und auf die darauffolgenden Kisten. Zerstört die hinteren Reihen mit der Stampfattacke und schon kommt ihr an die letzte Blume ran.

Rote Münzen

- In diesem Level müsst ihr die Schlangen benutzen, damit sie für euch die Kisten aus dem Weg räumen. Zwischen den Boxen befinden sich nämlich die meisten roten Münzen. Führt ebenso auf allen Fröschen Yoshis Stampfattacke aus, damit ihr weitere Taler einkassiert.
- Am Ende der ersten Schlange ist unter der Plattform eine Wolke versteckt, durch die ihr an zwei Münzen gelangt.
- Nachdem ihr die vierte Blume eingesammelt habt, steht ein Geschenk mit einer Münze im Hintergrund.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Das erste Tier hängt unter einer Plattform neben dem ersten Eicontainer im Level. Sobald ihr ein paar Schritte weiter nach rechts geht, fällt der Hund herunter. Werft nun die Boxen rechts von euch ab und nutzt Yoshis Stampffertigkeit, um am Boden den ersten Vierbeiner einzusammeln.
- Bei der dritten Schlange müsst ihr den Turm herunterspringen. Unten angekommen, geht ihr einige Schritte weiter nach rechts, wo ein Eiercontainer sowie der zweite Welpe im Hintergrund auf euch warten.
- Nach dem zweiten Checkpoint springt ihr über mehrere Frösche, bis ihr auf einer Plattform mit einer Piranha-Pflanze ankommt. Hüpft rechts von der Plattform herunter und geht nun links durch den Tunnel, wo das letzte Schnuffelchen auf euch wartet.

Welt Rumpeldschungel – Level 3: Dschungeltour (Match)

In diesem Match-Level sind die Tiere im Hintergrund euer Ziel, denn werft ihr diese ab, bringen sich euch Punkte. Habt ihr insgesamt 8.000 Punkte erreicht, erhaltet ihr drei Blumen. Drei weitere Blüten müsst ihr während der Fahrt abwerfen.

Blume #1

Sobald der Zug eine Kurve gefahren ist, kommt ihr an ein paar Krokodilen vorbei. Daraufhin folgen Wasserfälle und vor dem Gewässer befindet sich die erste Blume.

Blume #2

Nachdem ihr an den Wasserfällen vorbei seid, fährt der Zug in die Level-Tiefe. Währenddessen schwebt die Blume Nr. 2 auf der rechten Seite unter einem Baum.

Blume #3

Nahe der Zielgeraden fährt der Zug um eine runde Plattform herum, auf der einige Tiere stehen. Schleudert ein Ei gegen die letzte Blume, sobald ihr die Rückseite der Plattform erreicht.

Rote Münzen

- Die roten Münzen befinden sich in diesem Level in Kisten. Startet gegebenenfalls einen neuen Durchgang und konzentriert euch lediglich auf diese Verpackungen.

Rückseite

(Zeitlimit: 4:00 Minuten)

- Behaltet direkt nach dem Start der Fahrt den Fluss im Auge. Sobald der Zug die erste Kurve fährt, seht ihr das erste Tier auf einem Floß. Macht euch keine Sorgen, wenn ihr es hier verpasst, denn ihr trefft noch öfter im Level auf das Schnuffelchen.
- In der Mitte des Levels fährt der Zug in den Vordergrund. Währenddessen springt der zweite Vierbeiner über Steine. Nach einem Treffer gehört er euch.
- Wenige Meter vor dem Ziel fährt der Zug an einer grünen Wiese vorbei. Auf dieser tollt das letzte Schnuffelchen. Schießt die Büsche beiseite und schnappt euch so das letzte Tier.

Insel 3

Welt Außenorbit – Level 1: Countdown zum Abflug

Blume #1

Sobald ihr den dritten Schalter im Level erreicht, bleibt ihr auf ihm stehen, bis der Magnet auf der linken Seite die Dose erreicht. Springt nun auf das Eisenstück und fahrt nach oben, wo ihr anschließend auf der linken Seite eine Wolke entdeckt.

Blume #2

Nachdem ihr den ersten Checkpoint passiert habt, springt ihr auf die darauffolgende Dose. Fahrt mit ihr nach oben und hüpft auf die linke Seite. Ein Magnet bewegt sich hier über drei Dosen. Ist er über der mittleren Dose angekommen, springt auf den Schalter ganz links und gelangt so an die zweite Blüte.

Blume #3

In der Mitte des Levels müsst ihr drei große Metallkästen mit Magneten nach oben ziehen. Wenn diese oben angekommen sind, lauft ihr schnell über sie hinweg und begebt euch unter den letzten Kasten, wo die dritte Blume auf euch wartet.

Blume #4

Mittels zwei großer Magneten fahrt ihr auf einer großen, eiser-

WELT RUMPELDSCHUNGEL – LEVEL 2: HOPPEL-DI-HÜPF: BLUME #5

WELT RUMPELDSCHUNGEL – LEVEL 3: DSCHUNGELTOUR: BLUME #1

WELT AUSSENORBIT – LEVEL 1: COUNTDOWN ZUM ABFLUG: BLUME #3

nen Platte nach oben. Sobald vier Shy Guys auf die Plattform fallen, befindet sich im Hintergrund eine Wolke. Werft sie ab und die Blume Nummer 4 steht zum Abschuss bereit.

Blume #5

Mithilfe einer Rakete begebt ihr euch auf den Mond. Dort angekommen, trefft ihr auf ein orangefarbenes Gestell, unter dem sich ein Eiercontainer befindet. Schnappt euch zwei Tintenfische, um so auf das Gestell zu gelangen und die fünfte Blume zu finden.

Blume #6

Wenn ihr auf dem Mond an dem zweiten Tintenfisch vorbeigegangen seid, werft ihr die darauffolgende Wolke ab. Die Perspektive dreht sich, woraufhin ihr nur noch die drei Maulwürfe mit Eiern abwerft, um die letzte Blume einzusacken.

Rote Münzen:

- Springt im Weltall auf den Tintenfischen herum, damit ihr den Großteil der Münzen erhaltet.
- Nachdem ihr zu Beginn des Levels durch den Eingang gegangen seid, bewegt ihr euch unterhalb der ersten Plattform. Eine Wolke mit vier Münzen taucht daraufhin auf.
- Über den ersten herabfallenden Dosen sind unter den normalen Münzen auch vier rote Taler versteckt.
- Bei der zweiten Blume findet ihr vier weitere Münzen. Springt auf den Magneten, fahrt nach oben und werft die Wolke ab.
- Während ihr mit der großen Metallplatte nach oben fahrt, kommen euch mehrere normale Münzen entgegen, darunter sind auch zwei rote Schätze.
- Im Weltall befindet sich nach dem ersten Tintenfisch ein Geschenk im Vordergrund, welches euch eine rote Münze einbringt.
- Springt auf dem Mond auf das zweite orangefarbene Gestell, um drei weitere rote Münzen einzuheimsen.
- Schnappt euch nach der letzten Blume einen Tintenfisch und stellt ihn über die fünf Shy Guys, die sich unterhalb einer Plattform befinden. Durch eine Stampfattacke auf den Fisch streut dieser Tinte aus, woraufhin die Kapuzenträger ihr Versteck verlassen. Dadurch kommt ihr in den Besitz von drei weiteren Münzen.

WELT AUSSENORBIT – LEVEL 1: COUNTDOWN ZUM ABFLUG: BLUME #5

Rückseite

(Zeitlimit: 3:30 Minuten):

- Bevor ihr die Rakete betretet, um zurück auf die Erde zu gelangen, tollt der erste Hund im Hintergrund herum. Durch einen gezielten Eierwurf folgt er euch.
- Sobald ihr wieder festen Grund unter den Füßen habt, fahrt ihr mit einer großen Metallplatte weiter nach unten. Im Hintergrund entdeckt ihr bereits den zweiten Welpen an einem Ballon. Geht nach der Fahrt die Treppen hinunter und ihr erreicht das zweite Schnuffelchen.
- Nachdem ihr den herunterfallenden Batterien ausgewichen seid, steigt ihr die Treppen hinunter und folgt dem Pfad ganz nach rechts. Dort sitzt das letzte Tier in einer Dose, auf der sich drei Platten befinden. Hier zieht ihr nun die Platten mit dem Magneten von der Dose und schnappt euch den Vierbeiner.

Welt Außenorbit – Level 2: Ritt auf den Sternen

Blume #1

Sobald ihr über die ersten Sternschnuppen gesprungen seid, hüpft ihr anschließend auf die Untertasse. Im Hintergrund erkennt ihr eine lilafarbene Kugel. Werft sie ab und schnappt euch so die erste Blüte.

Blume #2

Kurz nachdem ihr die erste Blume eingesammelt habt, gelangt ihr auf drei Reihen von Sternschnuppen. Begebt euch auf die oberste Reihe, damit ihr an die zweite Blume gelangt.

Blume #3

Oberhalb des ersten großen Planeten mit einem Ring schwebt eine Wolke. Nachdem ihr sie abgeworfen habt, tauchen zwei Untertassen auf. Springt über diese, bis ein Mond mit Blume Nr. 3 erscheint.

Blume #4

Springt nach dem ersten Checkpoint über ein paar Sternschnuppen auf eine Plattform aus Sternen. Die Wolke hier wartet darauf, abgeworfen zu werden. Danach tauchen mehrere Blumen auf, die richtige befindet sich ganz unten an einem der Ufos.

Blume #5

Wenn ihr das zweite Mal auf ein drehbares Mobile trefft, müsst ihr dieses so lange wenden, bis ihr eine komplette Rakete zusammengesetzt habt. Begebt euch in die Rakete und schnappt euch Blume Nr. 5.

Blume #6

Nach dem zweiten Checkpoint reitet ihr wieder auf mehreren Sternschnuppen. Zwischen zwei Ufos befindet sich eine Wolke, die nach dem Abwurf die nächste Blüte offenbart.

Blume #7

Kurz vor dem Ende reitet ihr mit den Sternschnuppen weit nach oben, um auf einem weiteren Planeten mit einem Ring zu landen. Dort wartet eine Wolke auf euch, die euch die letzte Blume einbringt.

Rote Münzen:

- Während ihr von einer Sternschnuppe zur anderen hüpft, solltet ihr alle goldenen Münzen einsammeln, denn darunter befinden sich auch einige rote Münzen.
- Vor der dritten Blume finden sich drei rote Taler auf einer der Untertassen.
- Unterhalb des zweiten Checkpoints stoßt ihr auf einen Shy Guy mit einer roten Münze. Begebt euch weiter in den Vordergrund und werft den Kapuzenträger ab.
- Sobald ihr auf dem ersten Satelliten steht, ist im Hintergrund

ein Geschenk zu erkennen. Werft es ab und holt euch eine rote Münze.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten):

- Bei dem ersten drehbaren Mobile müsst ihr, wie auch bei der fünften Blume, eine Rakete zusammensetzen. Betretet danach das Gefährt und holt euch den ersten Hund.
- Nach dem ersten Checkpoint folgt ihr einfach weiter dem Weg nach rechts, bis ihr auf dem großen Planeten mit dem Ring ankommt. Werft die Wolke hier ab und springt über die ersten beiden Ufos. Hüpft daraufhin herunter, damit ihr das nächste Schnuffelchen unterhalb der zweiten Untertasse treffen könnt.
- Kurz vor dem Ende geht ihr durch eine Rakete, mit einem grünen Flaschenhals als Cockpit. Hier wartet der letzte Vierbeiner auf euch.

Welt Außenorbit – Level 3: Tamtam auf der Raumstation

Blume #1
Sobald ihr über die fünf drehenden Plattformen gesprungen seid, kommt ihr an dem ersten Shy Guy vorbei. Hinter ihm ist ein rotierendes Gestell, auf dem sich eine Wolke mitdreht.

Blume #2
Nachdem ihr die zweite Tür durchschritten habt, die ein Roboter für euch öffnet, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts. Begebt euch in die Level-Tiefe und geht in den Raum links. Dort erhaltet ihr Blume Nr. 2.

Blume #3
Unterhalb der ersten beiden Eier spuckenden Roboter findet ihr eine Wolke mit der dritten Blume darin. Gebt aber Acht auf die Roboter, die nach dem Einschlag des Asteroiden Amok laufen.

WELT AUSSENORBIT – LEVEL 3: TAMTAM AUF DER RAUMSTATION: BLUME #6

WELT AUSSENORBIT – LEVEL 2: RITT AUF DEN STERNEN: BLUME #7

Blume #4
Wenn ihr den zweiten Checkpoint erreicht habt, müsst ihr mit der drehenden Plattform nach oben rechts springen. Hier ziehen euch zwei Roboter in den Hintergrund, wo eine Wolke auf euch wartet. Gebt ihr Saures und schnappt euch schnell alle blauen Münzen, damit die vierte Blume erscheint.

Blume #5
Im letzten Drittel des Levels tauchen zwei Raumschiffe auf, aus denen Shy Guys mit Laserschwertern springen. Hüpft in der Mitte der Plattform einmal in die Luft, nachdem ihr die Maskenträger besiegt habt. Dadurch erscheint eine Wolke, die euch die nächste Blume einbringt.

Blume #6
Kurz vor dem Ende springt ihr an mehreren drehenden Platten nach oben. Hüpft von der letzten Plattform aus nach links, wo eine Wolke die letzte Blume beherbergt.

Rote Münzen:

- Sobald die ersten Roboter eine Plattform für euch hochziehen, springt ihr auf die Plattform links. Dort befindet sich eine Wolke, die euch drei Münzen spendiert.
- Nachdem ein Roboter für euch die erste Tür geöffnet hat, folgt eine weitere Maschine, die eine Plattform für euch herunterzieht. Springt von dieser aus nach oben rechts, um zwei weitere Münzen zu erhalten.
- Vier Münzen könnt ihr einsacken, sobald ihr die Wolke bei den ersten beiden Eier spuckenden Robotern abwerft.
- Vor dem zweiten Checkpoint steht ein Geschenk mit einer Münze im Hintergrund.

Rückseite
(Zeitlimit: 2:30 Minuten):

- Das erste Schnuffelchen entdeckt ihr im Hintergrund, sobald ihr bei den ersten drehenden Plattformen nach unten springt. Durch einen gezielten Treffer schließt es sich euch an.
- Nach dem ersten Checkpoint begebt ihr euch in die Level-Tiefe, wo ihr im Hintergrund drei Roboter erkennt. Auf der mittleren Maschine sitzt das zweite Tier.
- Sobald ihr den zweiten Checkpoint passiert habt, springt ihr einen kleinen Abhang herunter. Es folgt ein rotierendes Gestell und auf einer der Plattformen sitzt der letzte Hund.

Welt Frohsinnstal – Level 1: Flussfreude

Blume #1
Die erste Blume könnt ihr kaum übersehen. Sie befindet sich unter der Plattform bei dem zweiten grünen Lippenwels. Schmeißt dem Fisch ein Ei entgegen und schnappt euch in Ruhe die Blüte.

Blume #2
Nach dem ersten Wasserfall kommt ihr auf einer Plattform mit einer Wolke an. Schmeißt Letztere ab und trefft danach die blauen Münzen, um an die zweite Blume zu gelangen.

Blume #3
Seid ihr den zweiten Wasserfall heruntergefahren, erkennt ihr im Hintergrund einen Shy Guy, der eine Blume trägt. Gebt ihm Saures und sackt das Sammelobjekt ein.

Blume #4
Begebt euch nach dem ersten Checkpoint in den Vordergrund und nehmt den Weg nach links. Springt über die Seerosen und holt euch am Ende des Flusses die vierte Blume.

Blume #5
Wieder springt ihr über mehrere Seerosen, nachdem ihr dem rechten Weg nach dem Checkpoint gefolgt seid. Ihr begegnet einer Wolke, die blaue Münzen erscheinen lässt. Schnappt euch die blauen Taler und holt euch die fünfte Blume.

Blume #6
Nach dem zweiten Checkpoint folgt ihr dem Weg weiter nach links. Springt über die Seerosen und krallt euch die nächste Blume.

Blume #7
Kurz vor dem Ende geht es einen großen Wasserfall hinunter. Hier müsst ihr im richtigen Moment abspringen, um an die siebte Blume zu gelangen.

WELT FROHSINNSTAL – LEVEL 1: FLUSSFREUDE: BLUME #8

Blume #8
Die letzte Blume findet ihr, während euch der grüne Wels verfolgt. Springt zwei Plattformen hoch und zerstört die grünen Kisten mit Yoshis Stampfattacke.

Rote Münzen:
- Die meisten Münzen bekommt ihr während der Flussfahrten. Springt in den richtigen Momenten ab und duckt euch unter den Plattformen hindurch, damit ihr alle roten Münzen einsammeln könnt.
- Werft den ersten grünen Lippenwels ab, damit ihr auch die drei Münzen hinter ihm trefft.
- Bei der dritten Blume befindet sich ein Shy Guy, der eine rote Münze in seinen Händen hält.
- Sobald ihr den ersten Checkpoint erreicht habt, bewegt ihr euch in den Vordergrund und nehmt den linken Pfad. Springt auf die Seerosen und holt euch die drei roten Münzen unterhalb der Plattform.
- Nach der fünften Blume steht im Hintergrund ein Geschenk mit einer Münze.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:00 Minuten):
- Sobald ihr an den ersten grünen Seilen hochgeklettert seid, springt ihr über schwimmende Plattformen. Euch kommt ein blauer Shy Guy entgegen, über ihm befindet sich der erste Hund.
- Nach dem zweiten Checkpoint hüpft ihr mittels grüner Seile zwei Wasserfälle hoch. Danach erwartet euch ein Eiercontainer und ein Stück weiter rechts sitzt das zweite Schnuffelchen im Hintergrund auf einem Floss.
- Kurz vor dem Ende springt ihr erneut über schwimmende Plattformen, wobei ein grüner Wels im Hintergrund auf euch wartet und sich euch zwei fliegende Shy Guys entgegenstellen. Nach den Maskenträgern kommt ihr auf einer Plattform mit einem Eiercontainer an, im Hintergrund entdeckt ihr dann das dritte Tier.

Welt Frohsinnstal – Level 2: Flipflap-Flop

Blume #1
Nachdem ihr das erste Mal über grüne Bausteine gesprungen seid, landet ihr auf einer Plattform. Begebt euch nun in den Hintergrund und werft die Wolke ab. Holt euch nun schnell alle blauen Münzen und ihr gelangt so an die erste Blume.

Blume #2
Sobald ihr den ersten Checkpoint passiert habt, springt ihr die sich drehenden Plattformen hinauf. Von der obersten grünen Plattform könnt ihr links auf einen lilafarbenen Baustein hüpfen. Dort erreicht ihr die zweite Blume.

Blume #3
In der Mitte des Levels zerstört ihr mit Yoshis Stampfattacke mehrere Boxen, wobei links mehrere Boden-Birdies auf euch warten. Ihr gelangt an eine kleine Schlucht, über der vier Münzen schweben. Holt euch die Münzen und eine Wolke wird auftauchen, die euch Blume Nr. 3 einbringt.

Blume #4
Vor dem zweiten Checkpoint trefft ihr auf viele sich drehende Plattformen, über die ihr weiter nach unten gelangt. Dort angekommen, erreicht ihr links einen Vorsprung, woraufhin ihr euch in den Vordergrund bewegt. Werft die Wolke ab und lasst danach die vier Ballons platzen, wodurch ihr die nächste Blüte in Besitz nehmen könnt.

Blume #5
Nahe der Zielgeraden bewegt ihr euch mithilfe einer blauen Plattform von links nach rechts. Während der Fahrt entdeckt ihr drei Münzen in der Luft. Wartet, bis ihr mit der Plattform den höchsten Punkt erreicht, und hüpft auf einen blauen Gegner, damit ihr an die fünfte Blume oberhalb der Münzen gelangt.

Rote Münzen:
- Den Großteil der roten Münzen findet ihr, wenn ihr alle Münzen bei den drehenden Plattformen einsammelt.
- Sobald ihr das zweite Mal auf sich drehende Bausteine trefft, seht ihr zwischen den beiden eine Wolke. Ein geworfenes Ei später seid ihr zwei Taler reicher.
- Bei den ersten grünen Plattformen befindet sich ein Geschenk mit einer Münze im Hintergrund.
- Nach dem ersten Checkpoint folgt ihr dem Weg weiter nach rechts und begebt euch auf den Grund. Weiter rechts sind im Hintergrund zwei Wolken, eine davon bringt euch fünf rote Münzen ein.
- Kurz vor dem Ende fahrt ihr mit einem blauen Baustein von links nach rechts. Im Hintergrund ist ein Schild mit zwei Sternen zu erkennen. Springt hier kurz in die Luft und eine Wolke taucht auf, die vier Münzen erscheinen lässt.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten):
- Sobald ihr den ersten Checkpoint passiert habt, hüpft ihr über die Bausteine nach rechts und begebt euch in die Level-Tiefe. In dem runden Fenster im Hintergrund befindet sich der erste Hund.
- Mithilfe einer Sprungfeder durchbrecht ihr mehrere Boxen und gelangt auf eine Plattform mit einer Wolke mit Herzen. Folgt dem Weg weiter nach rechts und hüpft auf die grüne Plattform. Den zweiten Welpen erspäht ihr nun weiter rechts an dem lilafarbenen Baustein.
- Nach dem zweiten Checkpoint trefft ihr auf mehrere Boden-

WELT FROHSINNSTAL – LEVEL 2: FLIPFLAP-FLOP: BLUME #2

Birdies. Hüpft über diese hinweg und springt über die zwei grünen Bausteine. Es folgt erneut ein Abschnitt mit grünen Plattformen; an der zweiten befindet sich der letzte Vierbeiner.

Welt Frohsinnstal – Level 3: Solar-Zoom (Match)

In diesem Match-Level steuert ihr mit Yoshi einen Rennwagen. Euer Auto ist jedoch solarbetrieben, daher solltet ihr tunlichst vermeiden, durch Schatten zu fahren. Um den ersten Platz zu erreichen und so drei Blumen zu ergattern, könnt ihr eure Gegner auch mit Eiern bewerfen. Zwei weitere Blumen entdeckt ihr während der Fahrt.

Blume #1

Sobald das Rennen gestartet ist, dauert es nicht lange bis zur ersten Kurve. Nach dieser müsst ihr rechts in die Boxengasse fahren, wo die erste Blume auf euch wartet.

Blume #2

Kurz vor dem Ziel fahrt ihr über eine erhöhte Plattform, die einige Lücken hat. Am Ende dieser Plattform befindet sich auf der linken Seite die Blume Nr. 2.

Rote Münzen:

- In diesem Level ist es am ratsamsten, wenn ihr alle normalen Münzen einsammelt. Startet daher gegebenenfalls einen zweiten Durchlauf und konzentriert euch nur auf das Einsammeln der Münzen.
- Nach der zweiten Kurve befindet sich auf der rechten Seite ein Geschenk, das eine rote Münze für euch bereithält.

Rückseite (Zeitlimit: 3:00 Minuten):

- Die drei Schnuffelchen befinden sich in diesem Level auch auf Rennwägen. Schnappt euch während der Fahrt einige Eier und werft die Tiere ab, sobald ihr nah genug an ihnen dran seid.

Welt Schummerland – Level 1: Munkeln im Dunkeln

Blume #1

Nach dem zweiten Axt-Gegner folgt eine Lampe, über der ihr eine Wolke entdeckt. Werft diese ab und erklimmt die Leiter, um dort die erste Blume in euren Besitz zu nehmen.

Blume #2

Sobald ihr durch eine orangefarbene Tür getreten seid, trefft ihr auf zwei Axt-Gegner, die euch verfolgen. Kurz vor dem rettenden Lichtschein gibt es eine kleine Rampe. Lauft über diese hinweg und eine Wolke samt Blume Nr. 2 taucht auf.

Blume #3

Unterhalb der zweiten Tipp-Box findet ihr eine Wolke. Sobald ihr diese abgeworfen habt, taucht die nächste Blüte auf. Lasst euch dabei aber nicht von den Axt-Gegnern treffen.

Blume #4

Nach dem zweiten Checkpoint wartet eine Wolke auf euch, die nach einem gezielten Eierwurf die Perspektive dreht. Nun entdeckt ihr mehrere Koopas in Fenstern, die Blumen hochhalten. Die richtige Blume befindet sich im linken Haus im untersten Fenster.

Blume #5

Sobald ihr die vierte Blume eingesackt habt, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts. Hüpft über die drei Plattformen und begebt euch von der dritten aus nach links. Lockt anschließend den Gegner aus seinem Tunnel und holt euch so die fünfte Blume.

Blume #6

Im letzten Drittel des Levels trefft ihr auf eine Wolke, die über einem Axt-Gegner schwebt. Verschlingt rasch die auftauchenden Äpfel und holt euch das nächste Sammelobjekt.

Blume #7

Nahe der Zielgeraden verfolgen euch mehrere bewaffnete Gegner. Dabei erreicht ihr einen Lichtschein, in dem sich eine Wolke befindet. Werft sie ab und schnappt euch die letzte Blume.

Rote Münzen:

- Indem ihr die Kisten mithilfe der Axt-Gegner zerstört, könnt ihr den Großteil der roten Taler einsammeln.
- Sobald ihr an dem ersten axtschwingenden Gegner vorbei seid, werfen Koopas aus dem Hintergrund Stachelpanzer auf euch. Es folgt eine kleine Vertiefung mit einem Shy Guy. Verschlingt diesen und eine Wolke mit zwei Münzen taucht auf.
- Nachdem ihr die erste Blume eingesammelt habt, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts. Zerstört die darauffolgenden Kisten, um vier Münzen einzusacken.
- Sobald ihr den ersten Checkpoint passiert habt, springt ihr über ein Papphaus, wobei im Hintergrund Koopas auf euch warten. Folgt dem Weg weiter nach rechts und springt auf die Plattform, auf der daraufhin eine Fragezeichen-Wolke erscheint. So erhaltet ihr fünf weitere rote Münzen.
- Im Hintergrund bei der dritten Blume steht ein Geschenk mit einer Münze darin.

WELT SCHUMMERLAND – LEVEL 1: MUNKELN IM DUNKELN: BLUME #4

- Bei der fünften Blume müsst ihr über die zweite Plattform zu einem Tunnel nach rechts, um drei rote Münzen zu erreichen. Dafür müsst ihr hier aber erst den Gegner herauslocken.
- Kurz vor dem Ende werdet ihr von vielen Axt-Gegnern verfolgt. Dabei kommt ihr links auf eine Plattform, über die ihr an vier weitere Münzen gelangt.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten):

- Nachdem ihr einer großen Menge an Axt-Gegnern ausgewichen seid, springt ihr über zwei grüne Plattformen an einem weiteren Gegner vorbei. Folgt dem Weg weiter nach rechts und lasst euch nach unten fallen. Lockt nun den Axt-Gegner auf der linken Seite aus seinem Tunnel und betretet diesen daraufhin. Dort wartet das erste Tier auf euch.
- Sobald ihr in das Haus mit einer Wolke und einem Eiercontainer getreten seid, stürmt mal wieder ein Gegner mit einer Axt auf euch zu. Im Hintergrund befindet sich hier der zweite Vierbeiner.
- Den letzten Welpen findet ihr, wenn ihr nach dem zweiten Checkpoint dem Weg weiter nach rechts folgt. Passiert die zwei Häuser mit den Koopas und im Hintergrund entdeckt ihr das letzte Tier.

Welt Schummerland – Level 2: Schleicherei-Allerlei

Blume #1
Zu Levelbeginn müsst ihr einfach nur dem Weg nach ganz rechts folgen. Ignoriert vorerst die Kisten, die euch weiter nach unten bringen und springt stattdessen rechts auf die zwei Plattformen. Hier taucht eine Wolke auf, die euch die erste Blume einbringt.

Blume #2
Sobald ihr euch mit Yoshis Stampfattacke einen Weg nach unten gebahnt habt, folgt eine sich bewegende Plattform. Springt auf sie hinauf und begebt euch nach rechts oben, wo die zweite Blume auf euch wartet.

Blume #3
In der Mitte des Levels landet ihr auf einem Alarmschalter, über dem ein Eiercontainer schwebt. Füllt euren Vorrat auf und schmeißt die daraufhin folgende Wolke ab. Bringt nun rasch die drei Ballons zum Platzen und erhaltet so die nächste Blume.

Blume #4
Vor dem zweiten Checkpoint gibt es erneut mehrere bewegliche Plattformen. Unter einer befinden sich zwei Stachelgegner und eine Wolke. Nachdem ihr sie abgeworfen habt, müsst ihr schnell alle blauen Münzen einsammeln.

Blume #5
Nach dem zweiten Checkpoint folgen Wände im Hintergrund, die sich auf und ab bewegen. Vor der ersten Wand schwebt eine Wolke, in der die letzte Blume wartet.

Rote Münzen:

- Den Großteil der Münzen erhaltet ihr nur, wenn ihr bereit seid, den Alarm zu aktivieren. Ihr müsst nämlich die goldenen Münzen einsammeln, die sich im Lichtschein befinden.
- Unterhalb der zweiten beweglichen Plattform warten zwei rote Taler auf euch.
- Nach dem ersten Checkpoint folgen zwei Wände, die sich verschieben. Im Hintergrund könnt ihr eine Wolke abwerfen, sobald die Wände nach oben gefahren sind. Dadurch gelangt ihr an vier weitere Münzen.
- Bei den Alarmschaltern mit den Stachelgegnern befindet sich ein Geschenk mit einer roten Münze im Hintergrund.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten):

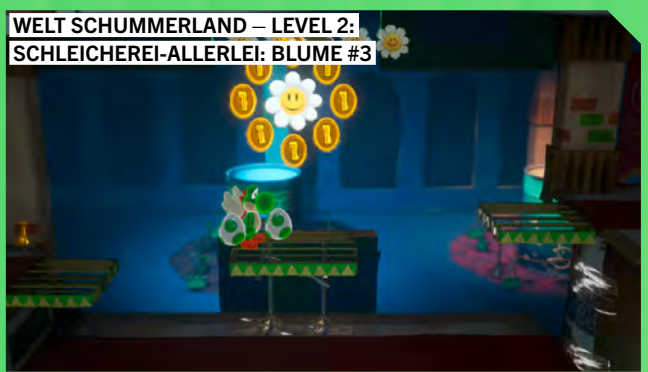
- Nachdem ihr den ersten Checkpoint passiert habt, folgt eine bewegliche Plattform. Hüpft auf diese und springt von ihr aus auf die grünen Gestelle links. Im Hintergrund entdeckt ihr nun das erste Tier.
- Sobald ihr an dem Alarmschalter mit einem Stachelgegner ankommt, folgt ihr dem Weg nach rechts und begebt euch unter die grüne Plattform. Daraufhin taucht eine Wolke auf, die euch nach dem Abwurf einen Blick auf den Hintergrund und den zweiten Hund werfen lässt.
- Kurz vor dem Ende begebt ihr euch mithilfe einer Sprungfeder nach oben. Dort angekommen, tollt der letzte Welpe im Hintergrund herum.

Welt Schummerland – Level 3: Zahnrosts Fabrik

Blume #1
Zu Beginn des Levels trefft ihr auf zwei Blöcke, die von oben auf euch herabfallen. Lauft unter ihnen hindurch und springt dann auf den zweiten Block hinauf, um so an die erste Blume zu gelangen.

Blume #2
Sobald ihr das erste Mal auf Zahnräder springt, die sich zur Hälfte in Lava befinden, schwebt eine Wolke in der Luft. Schmeißt

WELT SCHUMMERLAND – LEVEL 2: SCHLEICHEREI-ALLERLEI: BLUME #2


WELT SCHUMMERLAND – LEVEL 2: SCHLEICHEREI-ALLERLEI: BLUME #3

WELT SCHUMMERLAND – LEVEL 3: ZAHNROSTS FABRIK: BLUME #3

WELT SCHUMMERLAND – LEVEL 3: ZAHNROSTS FABRIK: BLUME #5

ein Ei auf sie und sammelt fix alle blauen Münzen ein, damit die zweite Blume auftaucht.

Blume #3

In der Mitte des Levels kommt ihr an einen Abschnitt, in dem Lava von unten hochschwemmt. Springt über die Zahnräder und Plattformen, bis ihr an die Blöcke gelangt, die aus den Wänden herauskommen. Schmeißt hier die Wolke ab und nehmt so die dritte Blume in euren Besitz.

Blume #4

Nach dem zweiten Checkpoint springt ihr über drei Zahnräder, die sich in der Lava befinden. Werft vom dritten Rad aus die Wolke unterhalb des kleinen Gestells ab, damit Blume Nr. 4 erscheint.

Blume #5

Kurz vor dem Ende erklimmt ihr wieder einen Turm aus Zahnrädern und Plattformen. Sobald ihr über die Blöcke gesprungen seid, die aus den Wänden herausfahren, begebt ihr euch auf die rechte Seite zu dem Shy Guy. Verschlingt diesen und springt einmal in die Luft, woraufhin eine Wolke mit der letzten Blume erscheint.

Rote Münzen:

- Zwischen den Zahnrädern befinden sich oftmals Münzen, unter denen sich viele rote Münzen verstecken.
- Nach den ersten zwei herabfallenden Blöcken folgen noch fünf Stück derselben Art. Wenn ihr unterhalb des vierten Blocks Yoshis Stampfattacke nutzt, gelangt ihr an vier weitere Taler.
- Sobald ihr den ersten Checkpoint erreicht habt, folgt ihr dem Weg in die Level-Tiefe und biegt an der Gabelung links ab. Hier findet ihr zwei rote Münzen.
- Nach der vierten Blume gelangt ihr erneut auf ein Zahnrad. Im Hintergrund versteckt sich ein Geschenk mit einer Münze.

Rückseite (Zeitlimit: 3:30 Minuten):

- Nach dem Start springt ihr den Turm hinunter. Seht von dem untersten Zahnrad nach links und schon entdeckt ihr das erste Schnuffelchen.
- Auch den zweiten Turm müsst ihr hinabspringen. Am Grund angekommen, sitzt der zweite Hund auf einer kleinen Metallplatte im Vordergrund.
- Sobald ihr den zweiten Checkpoint passiert habt, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts. Lauft unterhalb der herabfallenden Blöcke und begebt euch auf die Plattform mit dem Shy Guy und einer Wolke. Springt rechts auf den großen Block, sobald dieser unten ist. Fahrt nach oben und schnappt euch dort den letzten Vierbeiner.

Bonus-Insel

Habt ihr das Hauptspiel abgeschlossen, öffnet sich ein Weg zu einer weiteren Insel. Von der Welt Außenorbit könnt ihr euch zu den weiteren Levels aufmachen.

Welt Land der Mysterien – Level 1: Trampelpfad

Blume #1

Zu Beginn hüpft ihr über mehrere Räder. Sobald ihr an ein kleines Rad kommt, welches zwischen zwei mittelgroßen Rädern hängt, entdeckt ihr bereits die erste Blume unterhalb des kleinen Drehrads. Durch einen gezielten Eierwurf gehört euch die erste Blüte.

Blume #2

Sobald ihr erstmals drei Shy Guys als Sprungplattformen genutzt habt, schwebt ein weiterer Maskenträger unter einem Drehrad. Springt auf ihn und lasst euch fallen, damit ihr an die zweite Blume gelangt.

Blume #3

In der Mitte des Levels trefft ihr auf fünf kleine Räder in Folge. Springt auf das unterste Rad und flattert von dort aus mit Yoshi in der Luft herum. Währenddessen müsst ihr die Blume unterhalb des Rads abwerfen.

Blume #4

Im letzten Drittel schwebt über einem mittelgroßen Rad eine Wolke. Nach dem Abwurf erscheinen im Hintergrund vier blaue Ballons, die nach dem Zerplatzen die vierte Wolke offenbaren.

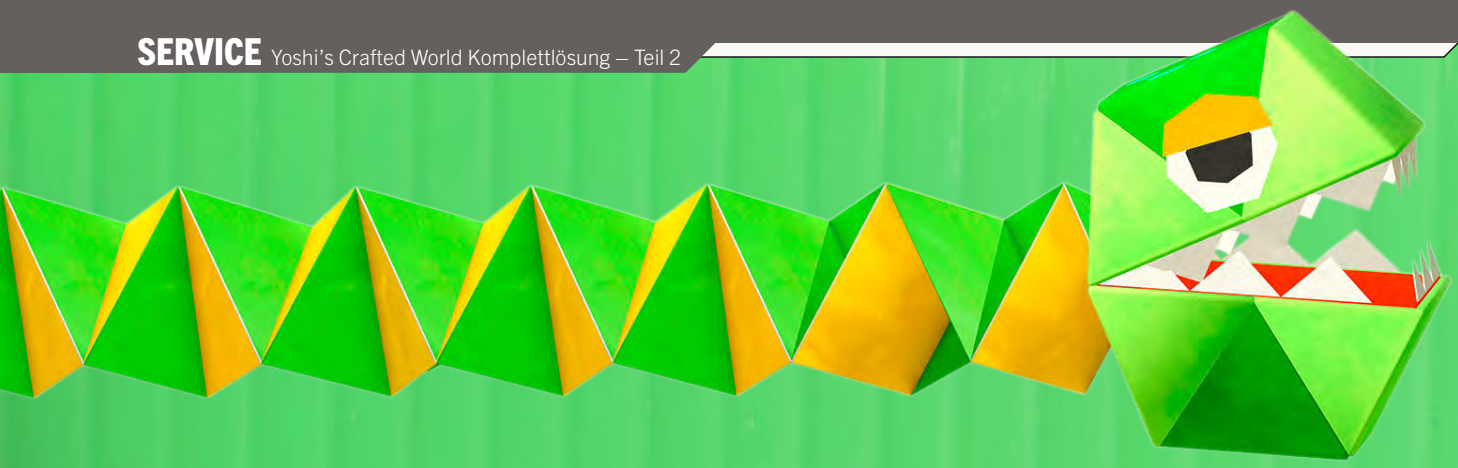
Blume #5

Nahe der Zielgeraden müsst ihr über vier Shy Guys springen. Der Zweite dieser Gegner trägt die letzte Blume bei sich, die er nach einem Sprung auf den Kopf für euch fallen lässt.

Rote Münzen:

- Der Großteil der Münzen tarnt sich erneut als goldene Taler, die sich auf den Drehrädern befinden.
- Ein Shy Guy bewegt sich schnell vor einem mittelgroßen Rad. Nachdem ihr diesen verschlungen habt, müsst ihr die darauffolgende Wolke abwerfen, um so zwei rote Münzen einzusacken.
- Bevor ihr euch gegen Ende mit den Rädern einen Weg nach oben bahnt, entdeckt ihr im Hintergrund ein Geschenk.

WELT LAND DER MYSTERIEN – LEVEL 1: TRAMPELPFAD: BLUME #3



- Sobald ihr mithilfe mehrerer Räder weiter nach oben gesprungen seid, befindet sich auf der linken Seite ein Shy Guy mit einer Münze.

Welt Land der Mysterien – Level 2: Belagerung

Blume #1
Zu Beginn begebt ihr euch auf eine große Metallplatte, die durch einen Magneten nach oben gezogen wird. Springt auf die Platte und lauft direkt nach rechts, um dort die erste Blume einzusacken.

Blume #2
Sobald sich die Metallplatte nach oben bewegt, schnappt ihr euch einen der blauen Gegner und verwandelt ihn in ein Ei. Eilt schnell auf die linke Seite und werft die Wolke ab, damit ihr die zweite Blume erhaltet.

Blume #3
Nachdem die große Metallplatte fallengelassen wurde, bleibt ihr einfach auf dem Magneten stehen. Werft dann die Wolke ab, die über euch schwebt, und holt euch Blume Nummer 3.

Blume #4
Kurz nach der dritten Blume folgt erneut eine Wolke. Sobald ihr sie abgeworfen habt, müsst ihr schnell die Äpfel verschlingen, damit die vierte Blume erscheint.

Blume #5
An der Stelle, wo zwei Metallplatten runterfallen, befindet ihr euch auf einer kleineren Platte. Fahrt mit ihr ein Stück nach oben, bis eine Wolke auftaucht. Nachdem ihr diese abgeworfen habt, taucht die fünfte Blume auf.

Blume #6
Kurz vor dem Ende steht ihr nur noch auf einem Magneten. Nutzt hier nun die blauen Gegner als Sprunghilfe, um nach links zu springen und dort die sechste Blume einzusacken.

Rote Münzen:
- Hier gilt wieder: Die meisten roten Münzen sind als goldene Taler getarnt. Startet in diesem Level gegebenenfalls einen neuen Durchgang und konzentriert euch lediglich auf das Sammeln von Münzen.
- Nachdem die große Platte vom Magneten hinabfällt, begebt ihr euch auf die rechte Seite und werft das Geschenk in dem Fenster ab. So erhaltet ihr eine weitere Münze.
- In dem Abschnitt mit Blume Nr. 5, in dem zwei Platten herunterfallen, befindet sich unter der neuen Plattform eine Wolke. Diese bringt euch fünf rote Münzen ein.

Welt Land der Mysterien – Level 3: Knall auf Fall

Blume #1
Nach dem ersten Shy Guy müsst ihr auf den grünen Bauklotz springen. Wartet, bis dieser eine Brücke zum nächsten bildet, und holt euch dann die Blume, die zwischen den beiden Klötzen schwebt.

Blume #2
Unterhalb des zweiten Shy Guys mit einem Raketenwerfer schwebt eine Wolke. Verpasst ihr ein Ei und sie offenbart die zweite Blume für euch.

Blume #3
Sobald ihr den ersten Eiercontainer passiert habt, springt ihr die zwei grünen Bauklötze hoch. Auf der rechten Seite befindet sich eine Wolke, die nach einem gezielten Eierwurf die Blume Nr. 3 erscheinen lässt.

Blume #4
Kurz vor dem Ende stellen sich euch drei Shy Guys mit Raketenwerfern entgegen, die auf Kisten stehen. Beseitigt die Maskenträger samt Kisten mit einer beherzten Stampfattacke, wodurch ihr die nächste Blume einsacken könnt.

Blume #5
Nachdem ihr euch einen Weg durch eine Wand aus Kisten gebahnt habt, findet ihr eine Wolke vor. Schmeißt sie ab, schnappt euch schnell die blauen Münzen und klaubt dann zum Abschluss noch die Blume auf.

Rote Münzen:
- Den Großteil der roten Münzen findet ihr, wenn ihr alle Münzen um die Bausteine herum einsammelt. Wartet daher auch ab, bis die Bausteine ihren höchsten Punkt erreicht haben.
- Unter dem zweiten Baustein befinden sich drei rote Münzen.
- Über den dritten lilafarbenen Bauklotz könnt ihr links auf eine Plattform mit einem Shy Guy und vier roten Münzen springen.
- Über dem Turm aus Shy Guys ist eine Wolke versteckt, die nach dem Abwurf euch eine weitere Münze einbringt.
- Um den ersten Eiercontainer herum befinden sich sehr viele Kisten. Zerstört diese und sackt so vier weitere rote Taler ein.
- Nach dem Eiercontainer springt ihr über zwei grüne Bauklötze. Von dem zweiten aus entdeckt ihr rechts eine Wolke, die eine weitere Münze erscheinen lässt. Ebenso ist eine weitere rote Münze in einem Geschenk von hier aus links versteckt.

Jan Dangschat

WELT LAND DER MYSTERIEN – LEVEL 2: BELAGERUNG: BLUME #6

SWITCH-HEADSETS IM TEST

Auch ohne Smartphone-App könnt ihr beim Switch-Zocken Voice-Chat nutzen, beispielsweise mit diesen beiden Headsets von Turtle Beach.

Von: Johannes Gehrling

TURTLE BEACH BATTLE BUDS

Im Grunde handelt es sich bei den **Turtle Beach Battle Buds** um gewöhnliche In-Ear-Kopfhörer mit zwei Mikrofonen und 3,5-mm-Klinkenstecker. Daher sind sie auch kompatibel mit allen Geräten, die einen solchen Anschluss vorweisen, vermarktet werden sie aber speziell für die Nintendo Switch. Bei Spielen mit integriertem Voice-Chat (wie Fortnite etwa) ersetzen Headsets wie die Battle Buds die Nintendo-eigene umständliche Lösung aus Konsole, Smartphone, App und kostenpflichtigem Abo. Zudem sind die Kopfhörer von Turtle Beach so klein und leicht, dass insbesondere mobiles Spielen sehr komfortabel ist. Für rund 30 Euro liegen den eigentlichen Kopfhörern ein optionales Bügelmikro, Ohrstöpselaufsätze in drei Größen, Ohrbügel in drei Größen, ein Turtle-Beach-Aufkleber, eine Bedienungsanleitung und sogar ein kleines Etui bei – der Lieferumfang ist also vergleichsweise groß. Die Soundqualität der Battle Buds ist gut, Musikhören ist daher gleichermaßen genussvoll möglich wie Voice-Chat. Die Mikrofone leisten gute Arbeit und ermöglichen eine klare, verständliche Kommunikation beim Spielen, wobei das optionale Bügelmikro zum Anstecken etwas besseren Sound liefert als das direkt in die Kopfhörer eingebaute Aufnahmegerät. Direkt im Kabel integriert befinden sich Steuerelemente für Lautstärke, Stummschaltung und mehr.

INFOS

Hersteller: Turtle Beach
Kompatibel: Switch, Mobil, PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 30 Euro
Anschluss: 3,5-mm-Klinke

TURTLE BEACH RECON 70

Bei den **Turtle Beach Recon 70** handelt es sich um klassische Over-Ear-Kopfhörer mit per Bügel verbundenen großen Ohrteilen. Am linken Hörer befinden sich zudem ein fest verbautes, schwenkbares Bügelmikrofon für Voice-Chat sowie ein Lautstärkeregler. Leider bietet der Recon 70 keinen Knopf direkt am Kopfhörer, um das Mikrofon stummzuschalten oder eine Multifunktionstaste. Die Over-Ears sind in verschieden Farben erhältlich (zum Beispiel in Rot, Grün, Blau), setzen auf einen simplen 3,5-mm-Klinkenanschluss und kommen in einer Verpackung mitsamt kurzer Bedienungsanleitung und einem Turtle-Beach-Aufkleber daher. Wie auch die Battle Buds ermöglichen die Recon 70 die Nutzung spielinterner Voice-Chat-Features, beispielsweise bei Fortnite oder Warframe. Die Mikrofon-Qualität ist sehr gut, der Sound ist zum Zocken und für Voice-Chat geeignet, schwächelt allerdings bei Bässen und Tiefen. Solltet ihr die Kopfhörer also nicht nur mit der Switch nutzen wollen, sondern auch am Smartphone für Musik, Youtube und Co., dann sind die Battle Buds klanglich die bessere Wahl, überzeugen die doch auch beim Musikhören mit ordentlichen Bässen und satten Tieftönen. Dafür bieten die Recon 70 den höheren Tragekomfort dank leichter Bauweise und bequemer Kunstleder-Ohrpolster.

INFOS

Hersteller: Turtle Beach
Kompatibel: Switch, Mobil, PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 35 Euro
Anschluss: 3,5-mm-Klinke

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

KOMMT DIE NEUE SWITCH?

Na, kommt sie nun oder doch nicht? Gerüchte um eine neue, verbesserte Nintendo Switch kursieren regelmäßig durch das Internet. Ich wünsche mir so langsam mal harte Fakten.

Spätestens seit der Playstation 4 Pro und der Xbox One X sind verbesserte Konsolen-Versionen innerhalb des Lebenszyklus einer Plattform mehr oder minder eine Selbstverständlichkeit geworden. Nintendo betreibt diese Strategie bei seinen Handhelds schon seit Jahrzehnten, man denke nur an den Game Boy Color oder den Game Boy Advance SP, von den schier unzähligen DS- und 3DS-Iterationen ganz zu schweigen. Das japanische Unternehmen hat bei Heimkonsolen bisher aber die Finger davon gelassen, einmal abgesehen von verkleinerten Neuauflagen wie der Wii Mini. Das könnte sich schon bald ändern.

Die Gerüchteküche brodelt zuverlässig

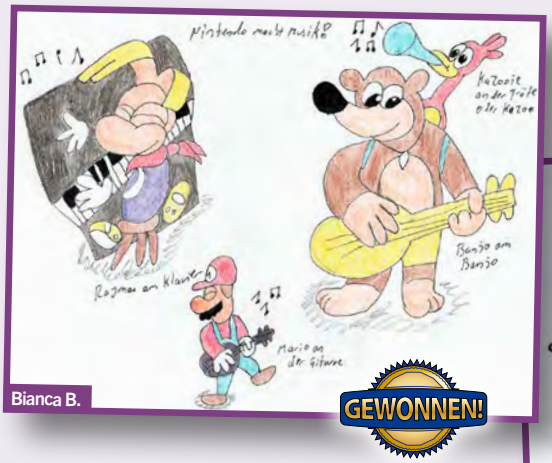
Ob nun Switch Pro, Switch Light oder gar beides: Irgendwas scheint Nintendo wohl in der Mache zu haben. Seit fast einem Jahr kocht die Gerüchteküche um solche Gerätschaften regelmäßig immer wieder online auf, zusammen mit Lukas sprechen wir im Nintendo-Podcast auch alle paar Wochen darüber. Gründe für Spekulationen sind meist (vermeintliche) Insider-Infos. Genaueres dazu könnt ihr ja in unserer Titelstoy lesen. Doch davon abgesehen mein ganz persönlicher Wunsch: Eine Switch Pro mit größerem Akku, minimal größerem Display bei schmalerem Displayrand und Full-HD-Auflösung, wenigstens 256 GB internem Speicher sowie Schienen, die mir nicht mehr jeden linken Joy-Con nach einer gewissen Zeit zerstören – liefert Nintendo das so oder so ähnlich, dann bin ich bereit, dafür zu löhnen. Was meint ihr? Hat Nintendo eine verbesserte oder/und eine günstige Light-Version in der Pipeline? Sehen wir vielleicht schon bald eine Ankündigung? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de!

Euer Johannes

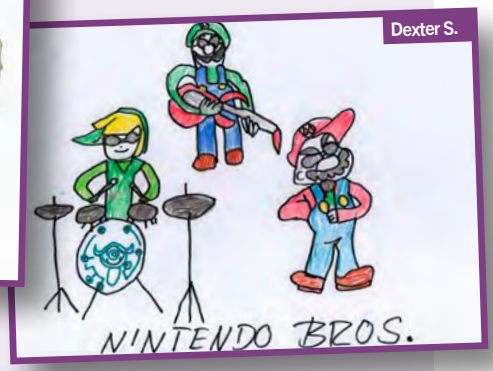
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

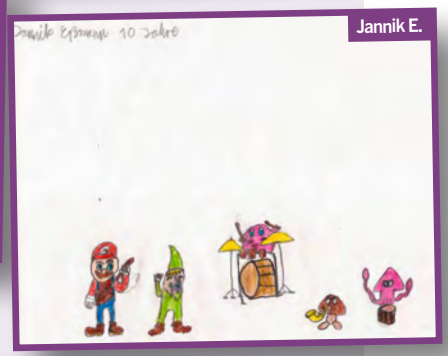
Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für eure schönen Einsendungen, ihr lieben Künstler. Ich gratuliere Bianca zum Gewinn und mache gleich weiter mit der nächsten Aufgabe: Ein neues Switch-Design! Ihr könnt der Konsole einen neuen Anstrich verpassen oder gleich ein neues Modell mit all den Funktionen entwerfen, die ihr euch wünscht! Zu gewinnen gibt es das Yu-Gi-Oh!-Deck Duelists of Tomorrow, Einsendeschluss ist der 5. Juni. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß!



Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



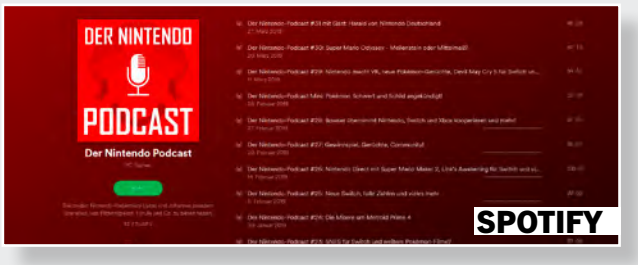


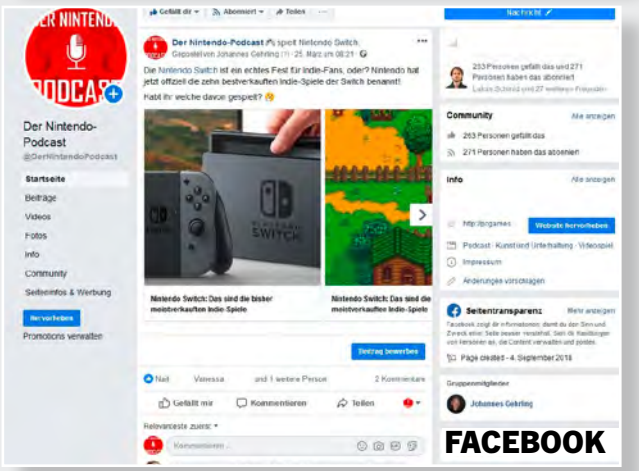
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante sowie regelmäßige Gäste erwarten euch. Und noch viel mehr!

Der Nintendo-Podcast ist die erste Podcast-Anlaufstelle für Nintendo-Fans – Woche für Woche erwarten euch spannende neue Ausgaben, tolle Gewinnspiele mit genialen Preisen, interessante Gäste und Folgen mit speziellen Themen. Was war in den vergangenen Wochen so los? In Episode #33 sprachen Lukas und Johannes über aktuelle Gaming-Themen wie den Deutschen Computerspielpreis, die VR-Updates für Breath of the Wild und Super Mario Odyssey, in Folge #34 ging es knapp 80 Minuten lang um eine der beliebtesten Nintendo-Retro-Konsolen, das Nintendo 64. Nach mehreren Themenfolgen zu einzelnen Spielen war dies der Startschuss für Podcast-Ausgaben mit einer bestimmten Nintendo-Konsole im Mittelpunkt. Folge #35 drehte sich um die neuen Inhalte in Super Smash Bros. Ultimate, das Game-Boy-Jubiläum und viele weitere aktuelle Themen, außerdem gab es mal wieder etwas zu gewinnen: das Labo-VR-Kit und Breath of the Wild für die Switch!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, meistens am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - iTunes, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere Plattformen

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

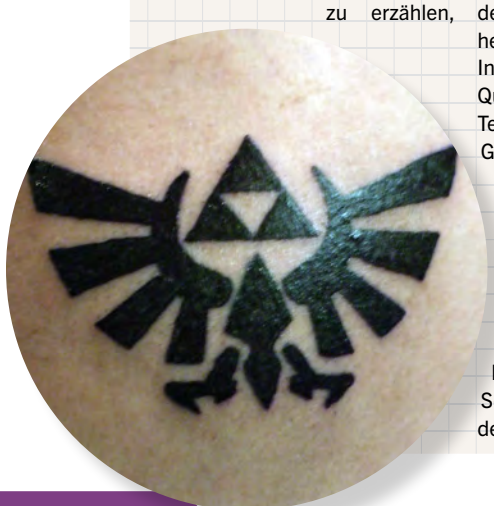
Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Verehrte Leserinnen und Leser dieser vor Nostalgie triefenden Retro-Rubrik, dieses (meist) monatlichen Blicks zurück in die Vergangenheit, dieses Schwelgens in Erinnerungen: Herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …"! Nachdem wir im letzten Monat tatsächlich einmal pausierten, gibt es diesmal wieder einen interessanten Beitrag zu lesen, und zwar von unserem N-ZONE-Leser Sascha. Er erzählt von einer Kindheitserinnerung, die von Schulplicht, Zelda: Ocarina of Time und einer unpraktischen Speicherfunktion geprägt ist – also alles Dinge, die viele Kinder der 1990er wohl sehr gut kennen. Doch bitte, lest am besten einfach selbst.

Hallo Johannes,
deinem Aufruf, etwas zum Tattoo-Thema beizutragen und dabei gleich noch einen Retro-Schwank zu erzählen, komme ich hier mit etwas Verspätung nun gerne einmal nach. Im Anhang mein Oberarmtattoo der Hyrule-Königsfamilie, zu sehen auf dem Bild. Ursprünglich hatte ich nur ein Triforce geplant, als dann aber Twilight Princess herauskam, überzeugte mich das Design mit dem (wie wir später erfahren haben) Wolkenvogel/Phönix noch etwas mehr als das „einfache" Dreifach-Dreieck (wenn ich das mal so „blasphemisch" ausdrücken darf). Mein Retro-Schwank handelt insofern ebenfalls von einem Spiel der Zelda-Reihe.

Das Nintendo 64 war meine erste eigene Heimkonsole, ich hatte es gebraucht von einem Klassenkameraden erworben, kurz bevor The Legend of Zelda: Ocarina of Time veröffentlicht wurde und ich es zu Weihnachten bekam. An einem der ersten Schultage im nächsten Jahr hatte ich erst zur zweiten Stunde Unterricht und konnte vorher noch einige Minuten zocken. In dieser Zeit besiegte ich den Quallen-Endgegner des dritten Tempels, Jabu-Jabus Bauch, traf Ganondorf vor den Toren Hyrules, wie er Zelda hinterherjagte, und schaffte es bis in die Zitadelle der Zeit, wo ich die nicht gerade kurze Erzählsequenz der ersten Zeitreise triggerte. Nun kam aber genau der Moment, in dem ich zur Schule aufbrechen musste, und die Sequenz wollte einfach nicht enden. Mir fiel jedoch auf, dass ich vermutlich während der ganzen Zeit noch nicht gespeichert hatte. Ich flehte meine Mutter an, sie möge einfach weiter die A-Taste drücken, und wollte ihr erklären, wie man das Spiel speichert. Sie aber bestand darauf, dass ich das Spielen einstellen und zur Schule aufbrechen solle. Da war also nichts zu machen. Nachmittags konnte ich dann überprüfen, dass ich tatsächlich inklusive dem Kampf gegen Barinade alles wiederholen musste – was letztlich aber weder lange dauerte noch sonderlich kompliziert war. Immerhin wusste ich ja bereits, wie es funktioniert. Und ich war doch froh, so die komplette Geschichte mitbekommen zu können. Seither denke ich aber öfter mal ans Zwischenspeichern und auch immer mal wieder an diese Geschichte zurück, die ich nun auch öffentlich geteilt habe.
Beste Grüße,

Sascha K.



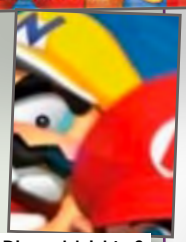
JOHANNES: Lieber Sascha, ich danke dir vielmals für deinen interessanten und kurzweiligen Beitrag zu dieser Rubrik. Zuerst einmal möchte ich dir meine Bewunderung für dein tolles Zelda-Tattoo aussprechen, ganz hervorragend! Wie der ein oder andere hier wohl weiß, trage ich eine ganze Reihe von bunten Nintendo-Tattoos auf meinem Körper, darunter auch das Triforce. Es freut mich daher immer wieder zu sehen, dass es noch mehr so verrückte Nintendo-Fans wie mich gibt, die sich ihr liebstes Hobby auch auf der Haut verewigen lassen. Toll! Nun zu deiner Geschichte aus der Kindheit: Sie könnte von mir stammen! Grundsätzlich sowieso, aber besonders wenn ich nicht gleich zu ersten Stunde Unterricht hatte, habe ich vor der Schule auch sehr gerne gezockt, vor allem im Sommer, wenn es schon sehr früh hell wird. Das wurde auch bei mir immer wieder mal zum Problem, wenn ich es nicht mehr rechtzeitig zu einem Speicherpunkt geschafft habe. Heutzutage mit üblicherweise automatischer Speicherfunktion kaum mehr vorstellbar, war das vor rund 20 Jahren noch ein echtes Übel. Aber wie du schon sagst: In den 1990ern hieß das dann halt, einfach noch mal alles seit dem letzten Speichern durchzuspielen. Immerhin wusste man dann schon, was man tun muss, also ging es meist wesentlich flotter als beim ersten Mal. Eine schöne Geschichte, lieber Sascha!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@coputec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wie schon im vergangenen Monat haben uns auch diesmal wieder nicht allzu viele korrekte Einsendungen erreicht, zumindest deutlich weniger als schon so manch andere Male, als die Auflistung der Namen sämtlicher korrekter Einsender (gefühlt) einen ganzen Arbeitsmorgen in Anspruch nahm. In Ausgabe 05/2019 waren wir auf der Suche nach einem Nintendo-64-Spiel, das im Frühjahr 2000 erschienen ist und von dem unter Nintendo-Fans wohlbekannten Entwicklerstudio HAL Laboratory stammt: Kirby 64: The Crystal Shards! **Stefan S.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Stefan** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Michael H., Julian K., Florian B., Kilian K., Marcel H., Andi Hammerl, Cliff S., Marco M., Anett K., Bianca B., Matthias S., Ronny S., Alessandro A., Marc-Philip J., Elvis A., Sascha V., Martin M., Christopher B., Patrick E., Pascal E., Dexter S., Jerzy K. und Luca S.**



Diesmal leichter? Welches Spiel ist das hier?

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. Juni 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2019 ALLES SCHIEF

Diesen Monat darf sich Johannes mal wieder die fesche Bockmist-Mütze auf den Kopf setzen. Wow!

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Puh! Wir sind beruhigt. Warum? Nun, ihr habt uns zwar wie jeden Monat einige Fehler in der jüngsten N-ZONE-Ausgabe per E-Mail mitgeteilt, aber diesmal waren sie weder sonderlich zahlreich noch besonders schlimm, es handelt sich im Grunde nur um Tipp- oder Flüchtigkeitsfehler. Heißt, wir haben sehr fehlerfrei und penibel genau gearbeitet … oder ihr wart einfach nicht so aufmerksam beim Lesen. Oder die Fehler sind sehr geschickt versteckt. Oder ihr hattet einfach keine Lust, sie uns mitzuteilen. Wie dem auch sei: Auf Seite 10 befindet sich bei Warios Sinnlos-Wissen in der Rubrik Aktuelles der erste kleine Fehler. Bei Fakt 1229 ist dort die Rede von Spieleprotagonistinnen, die aber als Spieleprotagonisten bezeichnet werden, obwohl es bei diesem Fakt ja explizit um weibliche Charaktere geht. Danke an Marcel B. für den Hinweis!

• Einen Tippfehler hat unsere Leserin Lena R. auf Seite 19 bei Bens Kolumne zu Final Fantasy VII ausfindig gemacht. Dort benutzt er in einem Satz das Wort „als“ statt „aus“, was in diesem Zusammenhang dann im Satz keinen Sinn mehr ergibt. Danke dir fürs Hinweisen, Lena!

• Tatort Nummer 3: Seite 57, Test zum DLC zu Captain Toad: Treasure Tracker. Beim Bild oben rechts fehlt in der Bildunterschrift der Buchstabe „r“, sodass von „Widersachen“ statt korrekterweise „Widersachern“ die Rede ist. Diesen Fauxpas hat ebenfalls die liebe Lena entdeckt und uns mitgeteilt, auch hierfür danken wir dir sehr herzlich!

• Weiter gehts mit dem vierten Patzer auf Seite 69 beim Retro-Special zu Yoshi's Story. Beim Yoshi-Artwork unten links ist ein weißer Rahmen um Yoshi zu erkennen, hier hat das Layout das Artwork nicht ordentlich freigestellt. Danke dir, Leon S., für den Hinweis auf diesen auf den ersten Blick nur schwer zu erkennenden Fehler!

• Und zu guter Letzt auf Seite 88, Rubrik Interaktiv, beim Zelda-Gewinnspiel: Der Verlag Tokyopop wird mehrfach fälschlicherweise als „Tokypop“ bezeichnet, das „o“ fehlt also. Der Dank geht an Bo van L.!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

ZUKUNFTSMUSIK

Hallo Leute,
vielen Dank für ein wieder gelungenes N-ZONE-Magazin. Zum Thema „eventuelle Kooperation zwischen Microsoft und Nintendo“ als auch zum zukünftig immer wichtigeren Streaming von Games möchte ich gerne etwas schreiben. Danke im Voraus für eure investierte Zeit. Zunächst einmal ist Technik, und damit auch unser liebstes Hobby, natürlich immer Veränderungen ausgesetzt. So änderten sich zum Beispiel die Datenträger im Laufe der Zeit, in diesem Sinne kann auch Streaming angesehen werden. Die Datenträger zu Hause entfallen, dafür wird ein Ersatz in Form eines Servers als Datenträger installiert, der dann auch noch die Rechenfunktionen übernimmt. Für die Kunden, also uns Gamer, eigentlich ideal. Wir haben keinerlei Stress, uns die Hardware und Spiele zu besorgen, sind technisch immer up to date und sparen wohl auch Geld dabei. Fehlkäufe an Spielen oder regelmäßige Hardwareaufrüstung und/oder -Erneuerung gehören der Vergangenheit an. Einzig die Eingabegeräte werden noch benötigt. Klingt erst einmal ideal. Ganz besonders für jene Menschen, die bisher mit Games weniger am Hut hatten oder nur Smartphone-Games spielten, ist dies wohl ein sehr gutes Arrangement.

Es hat aber bei allen Vorteilen auch mehrere Haken. Wir Spieler/innen sind davon abhängig, dass die Server laufen, die Internetverbindung konstant steht und dass die Spiele überhaupt noch auf den Servern abrufbar sind. Denn, wie lange die Spiele verfügbar sein werden, das kann bisher noch niemand glaubhaft und nachweisbar darlegen. Es ist also möglich, dass Spiele, die beispielsweise seltener gespielt werden, aus Platz- und Rechenkapazitätsgründen von den Servern verschwinden. Oder dass generell eine Art „Ablaufzeit“ für sämtliche Spiele besteht. Dann kommen noch die Dinos wie ich, welche ganz gerne ihre Spiele im Regal stehen sehen. Für mich hängt an manchen Spielen und Konsolen, freilich nicht bei allen, auch ein gewisser emotionaler Wert dran. Ich vermute daher, dass es auch weiterhin mittelfristig, vielleicht auch langfristig, Spiele auf Hardwarebasis geben wird. Zumindest als Sonderausgabe für Sammler und Enthusiasten wie mich, von denen es nicht wenige gibt.

Zur Kooperation von Microsoft und Nintendo sei gesagt: Bei Erscheinen der Ausgabe 04/19 hatte Google noch nicht seinen Streaming-Service mit teilweise bahnbrechenden Funktionen und Services angekündigt. Ich vermute, die MXN-Kooperation ist nicht zuletzt auch diesem Umstand geschuldet. Denn Google stellt für alle Konsolenhersteller eine ernsthafte Konkurrenz dar. Insbesondere auch wegen ihrer vorhandenen Infrastruktur und eigenen Servern. Da kann aktuell wohl nur Microsoft ansatzweise mithalten. Entscheidend wird aber (und das gilt für Sony, Microsoft, Nintendo, Google und eventuell Apple gleichermaßen): Wie teuer wird der Streaming-Dienst, wie sind die Konditionen? Gibt es ein Abo-Modell oder muss man die Spiele dennoch kaufen oder wird nach gespielten Stunden abgerechnet und so weiter. Das Gesamtkonzept bringt den Erfolg oder Misserfolg. Eine letzte Frage, auf die nur die Zukunft eine Antwort finden wird, ist: Schadet ein Streaming-Dienst eher der Vielfalt auf dem Spielemarkt oder bereichert er sie eher noch? Das bleibt abzuwarten, denn hier wird das Bezahl- und Abrechnungssystem entscheidet sein. Werden größere Firmen wie Ubisoft, EA, Sony, Microsoft und Co. besser gestellt als kleinere Indie-Produzenten, oder bleibt es fair und ausgeglichen? Generell sehe ich persönlich optimistisch und zuversichtlich in die Zukunft – auch auf eine eventuell nur noch aus Streaming bestehende Gaming-Zukunft. Die Fragen, welche ich teilweise aufgeworfen habe, stelle nicht nur ich und ich bin zuversichtlich, dass sie auch zu unser aller Zufriedenheit beantwortet werden. In diesem Sinne einen guten Start in die neue Woche und macht es erst mal gut.

Christian W.

Wie wird Google mit seinem Spiele-Streaming-Dienst namens Stadia den Videospielemarkt in Zukunft beeinflussen? Das fragt sich unser Leser Christian.

N-ZONE: Hallo Christian! Wir danken dir ganz herzlich für deine interessanten und kurzweiligen Ausführungen sowie dein liebes Lob. Das Thema Game-Streaming ist ja derzeit in aller Munde und auch wir verschließen uns der Thematik natürlich nicht, im Gegenteil, wir beschäftigen uns immer wieder mit Neuankündigungen, Gerüchten und Entwicklungen. Nintendo nimmt trotz allem weiterhin eine Sonderrolle ein, denn das Unternehmen hält sich bekanntermaßen gerne aus den Schlachten der restlichen Branchen-Konkurrenz so gut wie möglich raus.

Wie viel ist wirklich dran an den Gerüchten zu der angeblich sehr weitreichenden Kooperation zwischen Microsoft und Nintendo?

Aber natürlich kommt auch Big N irgendwann in Zukunft nicht umhin, sich mit Streaming auseinanderzusetzen. Eine Kooperation mit einem Unternehmen wie Microsoft kann da durchaus äußerst hilfreich sowie ertragreich sein, immerhin tut sich Nintendo selbst noch immer schwer mit Internetdiensten, beispielsweise mit stabilen Verbindungen bei seinen eigenen Online-Spielen. Google prescht mit seinem neuen Stadia-Dienst nun erst mal vorneweg und verfügt natürlich einerseits finanziell über völlig andere Ressourcen als Nintendo, andererseits aber auch bei der Infrastruktur, vor allem in Form zahlreicher leistungsstarker Rechenzentren auf der ganzen Welt. Damit könnte der Internet-Gigant bald nicht nur Nintendo, sondern auch die gesammelte Branche in Bedrängnis bringen. Es bleibt daher weiterhin extrem spannend! Wir hoffen natürlich nur, dass all das am Ende für die Spieler gut ausgeht.

INKLING-GIRL

Hallo,
ich dachte, ich versuche es nach längerer Zeit noch mal mit einer Mail, da ich damals nach meiner Inkling-Zeichnung noch ein weiteres Inkling-Bild (als Dankeschön für das großformatige Abdrucken der anderen Zeichnung und meiner Mail!) eingesandt hatte – inklusive einer N-ZONE, welche von ihr gelesen wird. :-) Es kann niemals genug Inklinge geben! Leider schien die Mail nicht angekommen zu sein (was bei Protonmail leider durchaus einmal vorkommen kann, wie ich des Öfteren merken musste), was ich auch daran merkte, dass offenbar meine Antwort zum Retro-Rätsel nicht erhalten wurde (da geschrieben stand, dass nur eine Person die richtige Antwort wusste) – daher wage ich es eben noch einmal. Viel Spaß mit dem Bild!

Les

N-ZONE: Hi Les, herzlichsten Dank für deine Mail und vor allem deine absolut fantastische Zeichnung! Wow, wir sind wirklich hin und weg, dein Inkling-Girl mit N-ZONE schaut toll aus. Wie du selbst schon richtig vermutest, haben wir deine Mail zum ersten Mal erhalten, da scheint beim letzten Mal wirklich etwas schiefgelaufen zu sein. Gleiches gilt für deine E-Mail zum Retro-Rätsel. Hoffentlich lässt dich dein Anbieter in Zukunft nicht mehr im Stich, sodass du uns noch viele solcher herausragenden Werke zukommen lassen kannst! ;-D

Dieses wunderbare Kunstwerk hat uns Les geschickt. Wow und herzlichen Dank!

Das SP in Game Boy Advance SP steht für „Special Project". Unser Fehler!

FEHLER

Guten Tag!
In Heft Nr. 03/19 behauptet ihr, die Abkürzung SP in Game Boy Advance SP bedeute „Special". Dies ist falsch. Offenbar habt ihr einfach von der deutschen Wikipedia abgeschrieben. Journalistisch ein absolutes No-go. SP steht für Special Project. So stand es übrigens auch damals in der N-ZONE und so steht es auch heute noch auf der offiziellen Nintendo-Website. Seltsam, dass ihr als Quelle nicht alte N-ZONE-Hefte oder die Nintendo-Website benutzt, sondern irgendwelche Falschaussagen aus dem Internet kopiert. Freundliche Grüße,

Maja M.

JOHANNES: Vielen Dank für den Hinweis, das ist natürlich richtig! Von Wikipedia haben wir allerdings nicht abgeschrieben, ich hatte das einfach falsch in Erinnerung. Als der Game Boy Advance SP 2003 veröffentlicht wurde (damals war ich zwölf Jahre alt), erzählten wir uns im Freundeskreis immer, dass das „SP" für „Special" steht. Das hat sich bis heute so in meinem Kopf festgesetzt, dass ich beim Schreiben des Sinnlos-Wissens davon ausging, dass es korrekt ist. Und, nun ja, die richtige Bezeichnung „Special Project" ist ja jetzt auch nicht komplett anders, da wird das „Special" ja nur noch um „Project" ergänzt, sodass das „P" in „SP" eben für ein weiteres Wort steht und nicht nur für den zweiten Buchstaben des Wortes „Special". Klar, trotzdem nicht ganz richtig und sollte man natürlich vermeiden, aber eben auch keine Katastrophe und vor allem: nicht von Wikipedia abgeschrieben, keine Sorge. Solche Kleinigkeiten passieren im stressigen Redaktionsalltag mit Zeitdruck einfach mal. Wir sind aber jederzeit bemüht, auch solche kleinen Fehler auszuschließen, das ist natürlich selbstverständlich!

SPEICHER-PROBLEME

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte euch in diesem Leserbrief zuerst eine Frage stellen: Ich besitze mittlerweile viele Nintendo-Switch-Spiele und mein Systemspeicher ist bereits voll. Deswegen kaufte ich mir eine Micro-SD-Karte mit 32 GB Speicherplatz, doch wenn ich nun neue digitale Spiele herunterladen will, heißt es immer, dass ich Software archivieren müsste, um auf dem Systemspeicher Platz zu schaffen. Warum kann man die Spiele nicht auf der Micro-SD-Karte abspeichern? Hoffe, ihr könnt mir da helfen!

Außerdem wollte ich mich zu der letzten Nintendo Direct äußern: Ich habe mich riesig gefreut, als Nintendo Super Mario Maker 2 ankündigte, denn ich hatte die 3DS-Version des

Leser Christoph mangelt es auf seiner Switch an Speicherplatz für Spiele!

Vorgängers. Da mein 3DS kürzlich aber den Geist aufgab, kann ich diesen Spiele-Knüller seither nicht weiter zocken. Außerdem feiere ich auch Dragon Quest Builders 2, weil ich großer Fan von Bau-Simulationen bin. Eine letzte Frage hätte ich aber noch: Nutzt ihr eigentlich Youtube auf der Switch? Macht auf jeden Fall weiter so, ihr seid echt klasse!

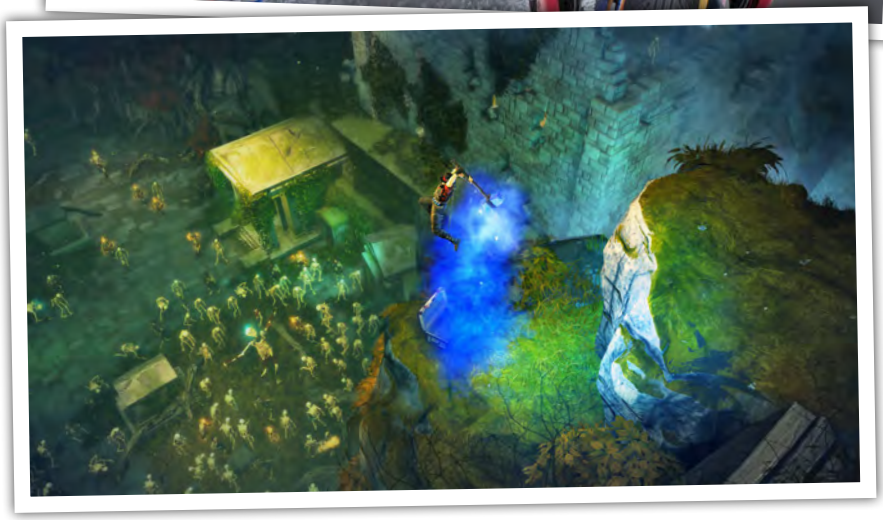
Christoph

N-ZONE: Hey Christoph, vielen Dank für deine Mail und dein nettes Lob, da wollen wir doch direkt zu deinen Fragen kommen. Wenn du eine Micro-SD-Karte in die Switch steckst, muss diese einmalig formatiert werden, damit du sie verwenden kannst. Diesen Schritt hast du sicher erledigt, grundsätzlich könnte darin aber bereits das Problem liegen. Vermutlich aber ist deine Speicherkarte einfach zu klein, denn 32 GB sind heutzutage tatsächlich nicht viel. Wenn du beispielsweise Zelda: Breath of the Wild und Mario + Rabbids Kingdom Battle digital auf der Micro-SD-Karte deiner Switch speicherst, dann ist sie schon voll. Wir empfehlen dir daher die Anschaffung einer deutlich größeren Micro-SD-Karte. 200 GB sollten es schon sein, wenn du viele Spiele digital erwirbst, mit einer 400-GB-Karte wärst du auch längerfristig auf der sicheren Seite und selbst in dieser Größe sind Speicherkarten heutzutage nicht mehr teuer. Auf Super Mario Maker 2 freuen wir uns in der Redaktion übrigens, genau wie du, auch schon sehr! Und Youtube nutzen wir auf der Switch eher weniger, denn dafür nehmen wir alle lieber unsere Smartphones, PCs, Laptops und Fernseher. Um Kopfhörer direkt an der Switch auf ihre Audio-Qualitäten hin zu prüfen, ist die Youtube-App aber tatsächlich sehr nützlich!

.....

TESTS

Liebes N-ZONE-Team, ich lese die N-ZONE seit der ersten Ausgabe, finde die Zeitschrift nach wie vor sehr informativ und habe bewundert, wie auch schwierige Zeiten (vor allem während der Wii-U-Zeiten) überbrückt wurden. Seit ein paar Monaten ärgere ich mich aber, dass zahlreiche Spiele gar nicht getestet werden. So würde mich zum Beispiel eure Meinung zu Moto GP 18 (aktuell wohl das einzige Spiel der Moto-GP-Serie auf der Switch), Viktor Vran (wahrscheinlich gar kein so schlechtes Spiel) sowie zu den zwei aktuelleren Spielen V-Rally 4 und The Raven Remastered interessieren. Es kann doch nicht sein, dass jetzt, wo Nintendo-Spielern endlich eine große Auswahl an Software zur Verfügung steht, zahlreiche Titel in der N-ZONE gar nicht getestet werden. Zumindest mittels eines Kurztests sollten es doch (nahezu) alle Spiele in euer Magazin schaffen. Ich würde mich über eine Antwort oder gar eine Publikation meiner Mail in der N-ZONE sehr freuen. Liebe Grüße aus der Schweiz,



N-ZONE-Leser Markus wünscht sich auch Tests zu vielen der nicht ganz so prominenten Switch-Spiele im Heft. Leider erscheinen aber einfach viel zu viele Games für Nintendos Hybrid-Konsole.

Markus

N-ZONE: Hi Markus und vielen Dank für deine Mail, zur Publikation in der N-ZONE hast du es hiermit geschafft. Du sprichst da ein Thema an, was natürlich auch bei uns schon besprochen wurde und tatsächlich lieferst du dir eigentlich bereits selbst die Antwort. Gerade weil nämlich mittlerweile Woche für Woche eine kaum noch zu überschauende Anzahl an Games für die Switch erscheint, können wir einfach nicht alles abdecken, das würde jeden Rahmen komplett sprengen. Weder ist es möglich, all das in 100 monatlichen Seiten Heft zu behandeln, noch sind wir dazu in der Lage, eine solche Flut an Tests personell zu stemmen. Welche Tests im Heft lan-

Unser Leser Christoph erwirbt Games für seine Switch sehr gerne digital. Dafür braucht es aber genügend Speicherplatz. Wir empfehlen eine große Speicherkarte.

Cuphead ist bereits für die Switch erschienen. Gibt es in Zukunft noch mehr Microsoft-Games auf der Nintendo-Konsole?

den, ist immer das Ergebnis vieler Faktoren und Abwägungen, wie Deadlines, Test-Versionen, Wichtigkeit des Spiels, personelle Kapazitäten und so weiter. Wir geben uns natürlich immer größte Mühe, so viele Spiele wie nur möglich zu testen und eine große Bandbreite an Titeln abzudecken. Dem Ganzen sind aber Grenzen gesetzt, so leid es uns tut.

MICROSOFT-DEAL

Hallo N-ZONE!

Ich weiß, dass die Kolumne schon etwas älter ist und das Thema ein wenig ruht. Aber ich diskutiere gerne darüber. Ich habe noch mal eure Zeitschrift (N-ZONE-Ausgabe 264) rausgesucht und die Kolumne zum Microsoft-Nintendo-Deal durchgelesen. Ich folge der Meinung zum Thema, dennoch würde ich zusätzlich gerne meine Meinung zu den Möglichkeiten einer Kooperation kundtun: Es steht zwar in den Sternen, was sich daraus noch alles entwickeln könnte. Die Streaming-Idee wäre genial, so in meinen Augen, wenn dies der zukünftige Standard auch für die Switch wäre: „Cuphead bereits auf der Xbox gekauft? Kein Problem, du kannst es ohne erneuten Kauf auch auf der Nintendo Switch spielen!". Was Xbox Play Anywhere macht, muss ich ja nicht erklären. Das wäre die ultimative Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Microsoft. Sollte der Streaming-Service funktionieren, wäre die vergleichsweise schwache Hardware der Switch tatsächlich irrelevant, wenn es um das Abspielen von größeren „Triple-A"-Spielen geht. Probleme könnten vor allem bei der Streaming-Qualität durch schlechtes Internet auftreten. Zudem würden beide Hersteller davon profitieren. Während Nintendo für die Switch ein größeres Spiele-Angebot anpreisen kann, verdient Microsoft an zusätzlichen Abonnements für den Xbox Game Pass. Das wäre eine Win-Win-Situation für beide. Ich hoffe, ich konnte es gut zusammenfassen und ebenfalls hoffe ich auf eine Antwort/Feedback. Oder sogar eine Diskussion. Mit freundlichen Grüßen,

Katharina F.

Ist mehr dran am Deal zwischen Microsoft und Nintendo, dann sehen wir in Zukunft vielleicht Rare Replay auf der Switch. Wer weiß!

N-ZONE: Hallo Katharina und lieben Dank für deinen Beitrag. Du hast recht, aktuell ruht das Thema etwas, wobei Cuphead für die Switch in der Zwischenzeit bereits Realität wurde. Wie es mit den restlichen Ideen aussieht? Hoffentlich erfahren wir dazu bald mehr! Sobald sich bei der Sache etwas Neues ergibt, berichten wir natürlich darüber. Besonders scharf sind wir immer noch auf die Möglichkeit, im Rahmen einer Kooperation eventuell Banjo und Kazooie als DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate zu veröffentlichen, sowie Rare Replay für die Switch. Schauen wir mal, was daraus wird – oder eben auch nicht.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WIESO GIBT'S SO WENIGE GUTE GAME-VERFILMUNGEN?

Sonic wird bald auf großer Leinwand zu sehen sein, Meisterdetetkiv Pikachu läuft aktuell im Kino – aber wieso sind gute Filmumsetzungen von Spielen eigentlich so selten?

KATHARINA: Nun, Lukas, noch habe ich Meisterdetektiv Pikachu nicht gesehen, aber Johannes ist ja ziemlich angetan vom Leinwandabenteuer des Nagetiers! Ob der Film zu Sonic, der (in Amerika) noch in diesem Jahr starten soll, ebenfalls zu begeistern vermag? Ich kann es mir nicht so recht vorstellen, gerade, weil ich ansonsten mit Verfilmungen von Game-Franchises nicht die besten Erinnerungen verbinde. Selten etwa habe ich mich so gelangweilt wie bei Uwe Bolls Far Cry und Alone in the Dark. Irgendwie verbinde ich Filmumsetzungen von Spielen immer automatisch mit dem Begriff Trash – und tue damit einigen Streifen Unrecht. Wieso sind gute Verfilmungen von Spielen eigentlich so selten? Und denkst du, dass Nintendo weitere Blockbuster in der Mache hat, abgesehen vom ominösen Mario-Kinofilm, der 2022 in die Kinos kommen soll?

LUKAS: Kurz mal Off-Topic: In den Sekunden, da ich diese Zeilen schreibe, wurde der erste Trailer zum Sonic-Film veröffentlicht. Ach du meine Güte, ist das ein Unfall! Ich glaube, dass ich selten einen Trailer gesehen habe, dem es gelang, dass ich dermaßen vor Scham im Boden versinken will. Brrrrr! Also nein, dieser Film wird den Trend nicht umkehren. Ansonsten ist der Spieleverfilmungsfluch aber Realität, mit einigen Ausnahmen wie eben Meisterdetektiv Pikachu, Silent Hill oder Prince of Persia, die allesamt zumindest anständig sind. Ich denke, das Problem liegt unter anderem darin, dass kein anderes Medium so viel erzählerischen Leerlauf bietet wie Videospiele – wie erzählt man Gameplay? Dann kommt noch hinzu, dass viele Filmmacher offenkundig keine Ahnung von den Vorlagen haben, womit sie die Fans ebenjener vergraulen. Ob Nintendo weitere Filme in der Mache hat? Nun, ich denke, das wird vom Erfolg von Pokémon und Mario abhängen. Gerüchte zu einem Zelda-Film gibt es ja schon lange. Im Animésegment ist der Mario-Konzern zudem schon lange zuhause. Schon den Trailer zum 3D-Remake des ersten Pokémon-Animés gesehen?

KATHARINA: Ja, den habe ich gesehen – hat mich doch sehr interessiert, aus nostalgischen Gründen, ich war nämlich damals im Kino (nein, die Mew-Sammelkarte habe ich nicht mehr). Ich persönlich als 2D-Liebhaber finde es zwar schade, aber 3D-Animation liegt ohne Frage immer noch voll im Trend. Beim Remake von Pokemon – Der Film funktioniert die 3D-Optik anscheinend ganz gut, aber dort blieb man den Original-Designs auch treuer als bei der Filmumsetzung des blauen Igels. Was passiert, wenn man simple 2D-Designs als dreidimensionale Figuren mit menschlicher Mimik umsetzen muss, sieht man ja sehr unschön im Trailer: Willkommen im Uncanny Valley! Einen Zelda-Film fände ich theoretisch interessant, aber wie du bereits erwähnt hast: ohne das Gameplay braucht es eine starke Story, um die Zuschauer zu begeistern. Und in dieser Hinsicht hat sich die Zelda-Reihe noch nie besonders aus der Masse hervorgetan. Vielleicht liegt die oft mangelnde Qualität der Filmumsetzungen auch an deren Verantwortlichen: Wenn Studios und Regisseure selbst kein Interesse an Gaming und an dem jeweiligen Spiel hegen, sondern nur die Marke verwursten, um den Fans das Geld aus der Tasche zu leiern, kann ja nichts Bahnbrechendes dabei herauskommen.

LUKAS: Genau das ist das Problem, und zwar in zweierlei Hinsicht. Entfernt man sich zu sehr von der Vorlage, dann hagelt es mit Recht Kritik. Ist man aber zu nahe dran, dann kann außer den alteingesessenen Fans niemand etwas damit anfangen. Es ist ein Teufelskreis und das Ergebnis ist eben meistens eine uninspirierte Mischung mit dem Schlechtesten aus beiden Welten. Dann kommt noch dazu, dass moderne Spiele wie Uncharted ohnehin keine Filme brauchen, weil sie im Grunde ja schon spielbare Filme sind.

KATHARINA: Dann hoffe ich mal, dass der Mario-Streifen unter der Aufsicht von Nintendo wieder ein Beispiel für eine gute Spielverfilmung wird!

Tolle Prämien im Shop!

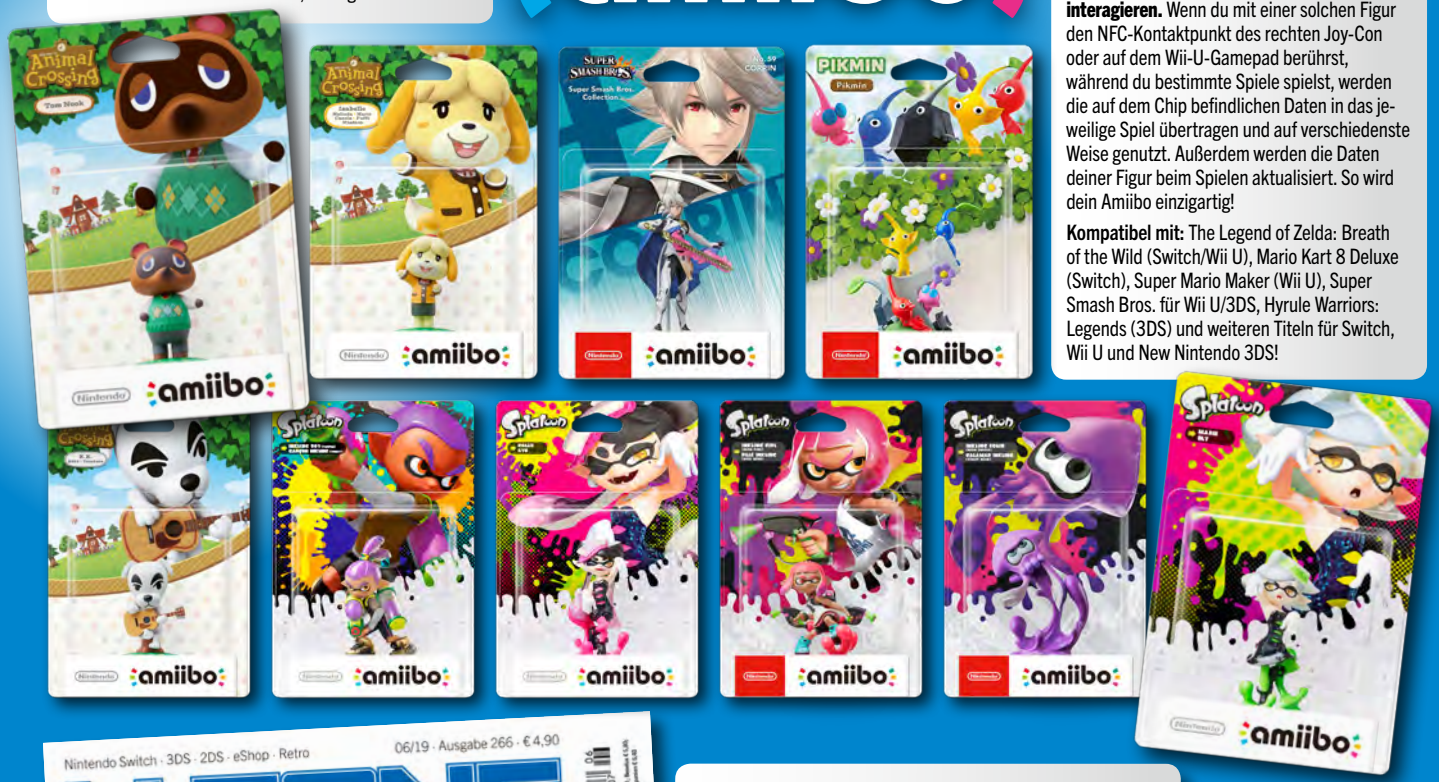
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

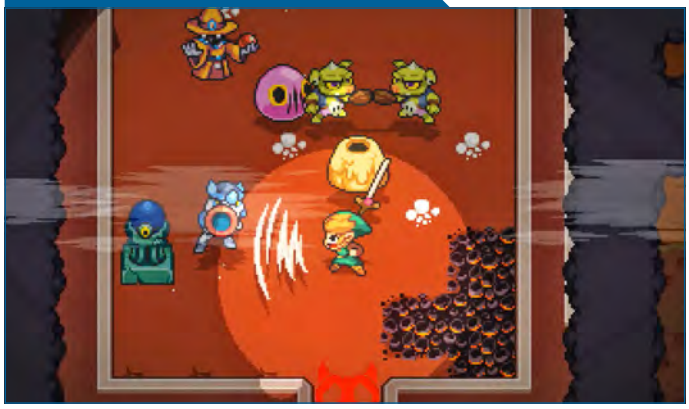
- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 07/2019
ab 19.06.19 am Kiosk

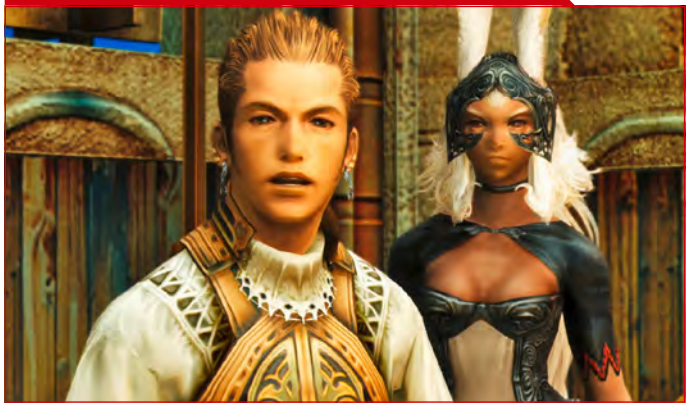
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

CADENCE OF HYRULE (Vorschau)



Wir haben die Gelegenheit, die ungewöhnliche Mischung aus Zelda-Abenteuer und Rhythmusspiel auszuprobieren. Lest im kommenden Heft unsere Spieleindrücke!

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE (Test)



Mit Final Fantasy XII kommt nun schon das vierte Spiel der hochkarätigen RPG-Reihe auf die Switch. Warum ihr das nicht verpassen solltet, verraten wir im Test.

TEAM SONIC RACING (Test)

Ursprünglich sollte der Racer bereits Ende 2018 erscheinen, doch Sega spendierte den Entwicklern zusätzliche Zeit, um an der Qualität zu schrauben. Ob sich das gelohnt hat?

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Jan Dangschat, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Katharina Pache, Luca Narayan, Benedikt Plass-Feßenkämper, Felix Schütz, Sönke Siemens, Cosima Staneker
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play⁴ veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**